

xtremPC

Pentru a putea citi asta trebuie sa te apropii

Demo-uri
Utilitare
Aplicații



februarie 2001 XPC-18
100 pagini - 43.000 lei

Cabela's 4X4 Off-road Adventure

Senzații occidentale realizate în România

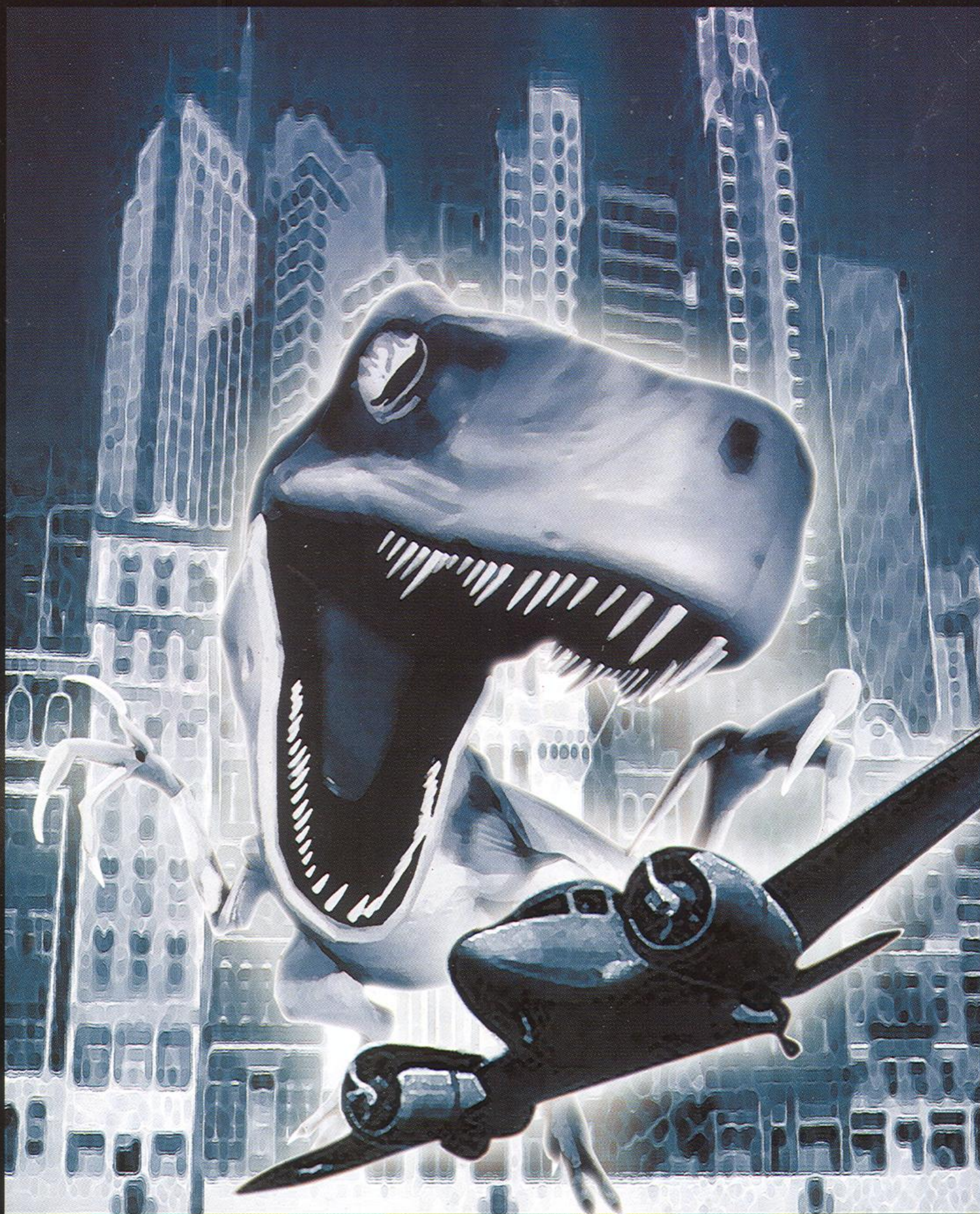
- Black Mail feminin
- Celeron II vs Duron
- MX-uri în competiție
- 3DMark 2001
- Făcut în România (2)
- No One Lives Forever

Intel Pentium 4

Performanța la limita posibilului



**SKIN MEDIA V-A ADUS LEADTEK GEFORCE 256:
PLACA GRAFICĂ A ANULUI 2000!**



**O NOUĂ INVAZIE GRAFICĂ
VINE ACUM!**

ÎN ROLURILE PRINCIPALE:

"SUPER COOLERE" "ÎNTRE 8 MB SDR ȘI 128 MB DDR" "MONITORIZARE HARDWARE"

Sk!n

M e d i a

Puskin 18, Bucuresti 1

Tel: (01)-231.50.97

RESELLER:

BUCURESTI:

Best Computers

Tel: 01.314.76.98

Ultra Pro Computers

Tel: 01.211.70.90

Omnitech Trading

Tel: 01.242.13.18

C&C Computers

Tel: 01.322.90.80

GALATI:

Nexial Research

Tel: 036.319.120

PLOIESTI:

Monza

Tel: 044.11.00.14

IASI:

ComputerHouse

Tel: 032.217.800

SIBIU:

DHC Computers

Tel: 069.232.234

SUCEAVA

Ley Impex

Tel: 030.520.560

**Leadtek WinFast
GeForce 2 PRO 64**



**Leadtek WinFast
GeForce 2 GTS 32/64**



**Leadtek WinFast
GeForce 2 MX Dual Head**



**Leadtek WinFast
GeForce 2 MX**



**Leadtek WinFast
GeForce 256 DDR**



**Leadtek WinFast
TNT2 PRO 32**



**Leadtek WinFast
M64 16/32**



**Leadtek WinFast
TV TUNER**



Leadtek®

Sisteme
Plăci de bază
Procesoare
Cooler-e
Hard-disk-uri
Unități floppy
CD-ROM-uri
CD-Writer-e
DVD-ROM-uri
Zip-uri
Memorii
Plăci video
Plăci de captură
TV Tuner-e
Camere video
Aparate foto digitale
Fax-modem-uri
Plăci de rețea
HUB-uri
Controller-e
Plăci de sunet
Radio tuner-e
Boxe
Căști
Microfoane
Monitoare
Tastaturi
Tablete grafice
Mouse
Joystick-uri
Volane
Carcase surse
Software
Jocuri
Scanner-e
Imprimante
Copiatoare
CD-uri
Mufe

Nici nu-ți imaginezi câte îți putem oferi!

3demon
3DFX
A4Tech
Abit
Acer
Acorp
Adaptec
Addonic
Adi
Adobe
AMD
Aoc
Aopen
Appolo
Arowana
Asus
AVI
Azza
BTC
Canon
Chaintech
Chicony
Conner
Corel
Creative Labs
Creative Labs
Delta
Dexxa
Dinamic Sound
EpoX
Epson
Fic
Fujitsu
GeCad
Genius
Gigabyte
Guillemot
HIS
Hitachi
Hewlett Packard
Hyundai
IBM
Iiyama
Initio
Intel
Iomega
Jazz
Joyrider
Kama
KFI
Leadtek
Lg
Liebert
Logitech
Lucky Tech
Lucky Star
Mag
Matrox
Memorex
Micronet
Microsoft
Microstar
Minolta
Mitsumi
Mustek
Nec
NetWare
Neutral
Olympus
Panasonic
Pc Partner
Philips
Pioneer
Plextor
Plustek
PowerColor
ProLink
Quantum
QuickShot
RedFox
Samsung
Sengate
Seko
Soltek
Sony
Surecom
Targa
Teac
Terratec
Toshiba
TRENDnet
Turtle Beach
Umax
Upguards Pro
Us Robotics
Via
Wacom
Xerox
Xwave

magazinul tău de calculatoare

Magazin: Piața Unirii, corp central Magazin Unirea, et.3, București, tel: 01-303.01.91
Magazin: Bd. Elisabeta (fost Kogălniceanu) nr.25 București, tel: 01-314.76.98
Magazin: Piața Pietonal Lipscani (Bd. I.C. Brătianu) București, tel: 01-310.28.32
office: tel/fax 01-345.55.05/06/07 e-mail: info@bestcomputers.ro www.bestcomputers.ro

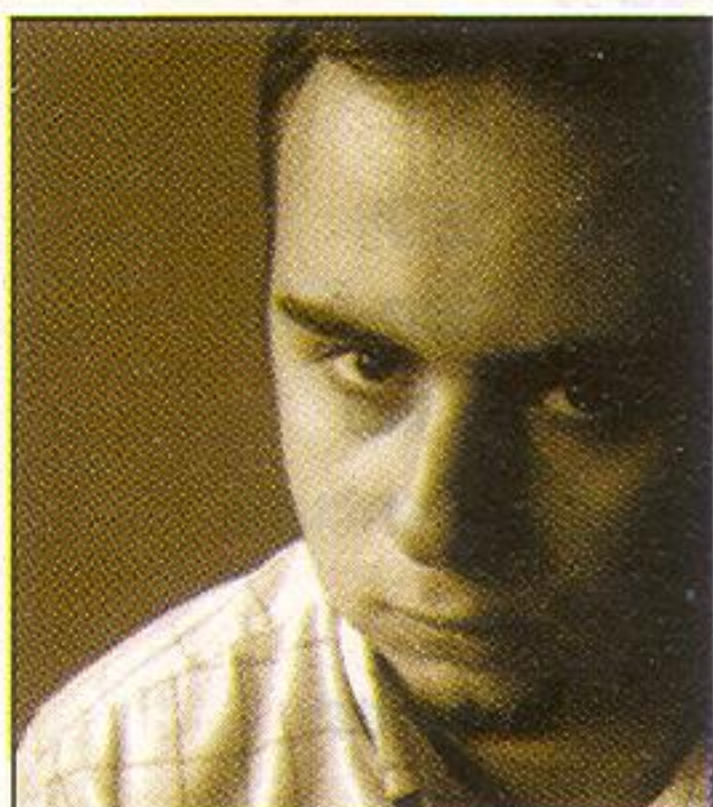
best
computers

Legislația anti-piraterie: o încălceală cu aer de bătaie de joc

Era evident că trebuia și România să se așeze lângă țările "civilizate" și să adopte niște decizii privind controlul pirateriei. Zis și făcut. S-a luat una bucată idee fixă "cineva trebuie bușit", s-a luat una bucată fraier ce poate fi persecutat foarte ușor "utilizatorul" și un set de decizii care să îmbine în mod ideal absurdul cu ridicolul astfel încât, îmbinând primele 2 bucăți ale rețetei cu a treia să nu mai existe nici o scăpare pentru cei aflați în centrul atenției.

Dacă ideea cu bușirea cuiva era absolut necesară pentru a mișca ceva în domeniul pirateriei, nu înțeleg de ce, ca de obicei la noi, primul vinovat este utilizatorul. Pirateria nu constă în atât în cumpărarea de software ilegal cât în vânzarea lui. Campaniile publicitare lansate de firmele mari de la noi vorbesc de altfel despre "educarea utilizatorului". Educarea utilizatorului se pare că începe însă să capete noi valențe, utilizatorul neînțelegător urmând a fi educat cu zeci de milioane de lei pentru a îi intra în cap mai bine educația. Evident, aici nu ne referim la utilizatorul care își procură singur software considerat a fi ilegal (acel tip de utilizator intrând foarte bine în categoria celor ce comercializează software ilegal) ci a celor ce îl cumpără de pe stradă sau de la magazin. Să reținem de aici că, în continuare, vânzătorii de software pirat nu sunt punctul central al problemei ci utilizatorul.

De ce ziceam mai sus software considerat a fi ilegal? Pentru că legislația de la noi aduce noi aberații. Licența nu mai este suficientă pentru ca programul să fie utilizat legal. Trebuie acum factură sau acte de import sau actele actelor actelor care dovedesc exact drumul produsului până la tine. Dacă asta ar fi o problemă rezolvabilă în ciuda stupidității ei, atunci topul ciudăteniei este că un program poate fi considerat a fi folosit ilegal dacă este cumpărat de la o firmă care nu este distribuitor sau reseller oficial al importatorului produsului în țară! Vreți să vă luați un program original? Ce ar fi de acum să îl puneți pe vânzător să vă arate el contractul de distribuție sau cel de revânzare ca și contractul celui de la care cumpără și așa mai departe până la contractul importatorului oficial? Nu de alta, dar dacă unul din ele nu există, mâine te poți trezi tras la răspundere pentru folosirea de software ilegal. Nu că ar conta cu adevărat că utilizatorul dă 1000\$ pe un program original; el poate fi oricând tras la răspundere pentru că cel de la care l-a cumpărat nu este distribuitor oficial al acestuia. Pe ansamblu, acestea nu sunt nici pe departe decizii menite să scadă pirateria. Acestea sunt hotărâri menite cel mult să protejeze distribuitorii interni ai anumitor produse și, ca de obicei, pe spinarea celui care dă banii, chiar ei și legali: utilizatorul.



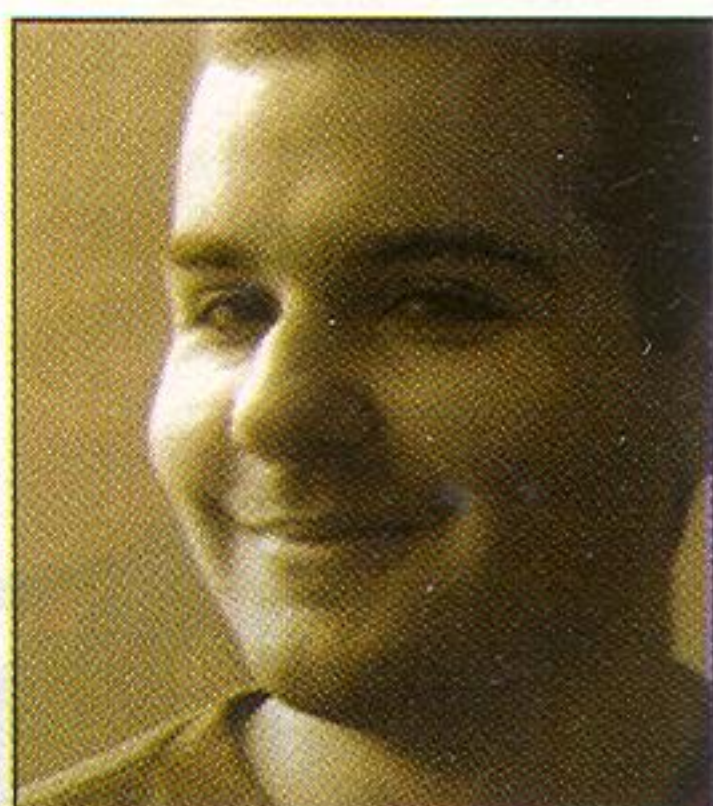
Camil Perian

Peste tot și nicăieri poate fi motto-ul lui Camil. Nu îl căutați prin revistă pentru că cel mai greu va fi să îl găsiți într-un singur loc. Bine, excepția e aici.



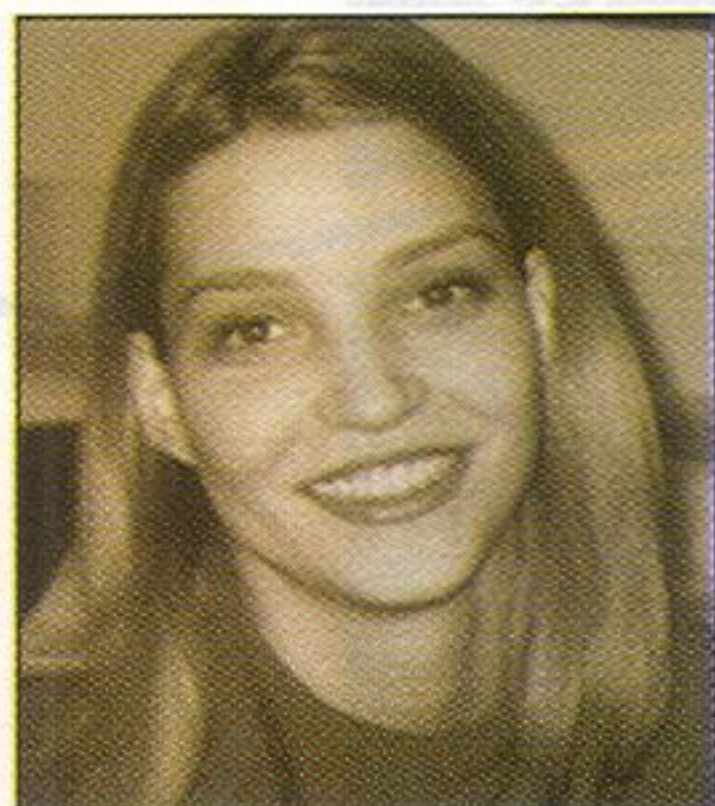
Adrian Dorobăț

Variația pare a fi cheia succesului lui Adrian. Internet, teste software și nu în ultimul rând prezentări de jocuri pentru a interacționa cu întreg cuprinsul revistei.



Daniel Roșu

Luna aceasta, Daniel încearcă doborârea tuturor recordurilor în materie de testări. Nu mai puțin de 48 de produse hardware sunt testate și notate.



Andreea Chifan

Andreea este cel mai nou membru al echipei XtremPC. Nu vă îngrijorați, asta nu înseamnă că rubrica Black Mail își va pierde din aciditate.



Dan Dimitrescu

Prezentări responsabile de jocuri și Dan deja își lasă toți colegii în urmă. Adăugați la asta un No One Lives Forever și un Project IGI și rețeta este completă.



Dragoș Inoan

Lupta cu online-ul va fi dusă pe noi culmi. Servere, reportaje, pack-uri, patch-uri și tot ce te poate duce pe Internet va veni de la Dragoș.



Redactor șef: Camil Perian
Hardware: Daniel Roșu
Jocuri: Dan Dimitrescu
Dragoș Inoan
Adrian Dorobăț
Software: Adrian Dorobăț
Internet: Adrian Dorobăț
Tehnoredactare: Nicoleta Toma
Marketing: Daniel Iliuță
Colaboratori: Marius Neacșa
Remus Gradin
Cristian Soare

E-mail

Blackmail: blackmail@xtrempc.ro
Hardmail: hardmail@xtrempc.ro
Softmail: softmail@xtrempc.ro
Jocuri: jocuriinbox@xtrempc.ro
Diverse: redactia@xtrempc.ro

Tipar:

Infopress S.A. Odorheiu Secuiesc

XtremPC este publicată lunar de
Romas Comercial s.r.l.
Strada Puskin 18, București 1
Tel: 01-231.28.66
ISSN: 1582-2818

Chiar dacă facem toate eforturile să ne asigurăm că materialele publicate în XtremPC sunt corecte în momentul publicării, nu putem fi considerați responsabili pentru eventualele pierderi sau dezavantaje create direct sau indirect de eventualele inexactități apărute în cadrul articolelor.

Toate materialele prezente în revistă sunt proprietatea editurii. Reproducerea sub orice formă a oricărei din revistă, cântarea la concerte a articolelor, fabricarea de sacose, pixuri, stilouri cu însemnele revistei, producerea de medicamente cu numele revistei, poreclirea cățelului maidanez de la colțul străzii cu derivate din numele redactorilor, crearea de noi stiluri de a înjura conținând expresia "xtrem" gen: ești xtrem de idiot și oricare altele sunt absolut interzise și vor fi pedepsite conform legilor în vigoare, atât cele legale cât și cele ale bunului simț. Vă vom prinde, oriunde v-ați afla.

Cuprins

Internet

- 5 Redacția
- 6 Cuprins
- 8 Știri Internet
- 10 Xplorer
- 12 Black Mail

Software

- 48 Știri software
- 50 Softmail
- Prezentări
- 51 Music Maker Generation 6
- Music Studio Generation 6
- 52 Object Desktop
- Microsoft Encarta 2001
- 53 Real Soft 3D
- 54 Galerii Xtreme

Jocuri

- 56 Știri jocuri
- 58 Online&Multiplayer
 - Servere românești (58)
 - Pack watch (59)
 - Conversii și moduri (60)
 - Reportaj (61)
 - CounterStrike (62)
 - Plan Update (66)
 - Fallout: Tactics (67)
 - SWAT3: Elite Edition (68)
- 70 Făcut în România (2)
- 78 4X4 Off Road Adventure
- 80 ONI
- 82 No One Lives Forever
- 84 Project IGI
- 86 Sacrifice
- 89 Gunlok
- 90 Delta Force: Land Warrior
- 92 Hitman
- 95 Virtual Skipper
- 96 Extreme Mountain Biking
- Chess Master 8000
- 97 Buget redus

84



Hardware

14 Știri Hardware

20 Hard Mail

>TESTE

24 Test Pentium 4

PLĂCI VIDEO

30 ASUS V7700 Ultra
GeForce2 Ultra
Leadtek GeForce2GTS Pro
GeForce2 GTS Pro
ASUS V7700 Deluxe
GeForce2 GTS

32 Leadtek GeForce2GTS 32
GeForce2 GTS
ASUS V7100 Deluxe Combo
GeForce2 MX
Leadtek GeForce 2 MX Dual
GeForce2 MX
Butterfly GeForce2 MX
GeForce2 MX

33 PowerColor PowerGeneMx
GeForce2 MX
Hercules MX Dual Display
GeForce2 MX
MSI GeForce 2 MX
GeForce2 MX
Prolink GeForce2 MX
GeForce2 MX

34 PowerColor EvilKing IV
VSA-100
PowerColor EvilKyro 64
Evil Kyro 32

Leadtek TNT2 PRO 32
TNT2 Pro

36 Butterfly TNT2 PRO32
TNT2 Pro

Merit TNT2 Pro 16
TNT2 Pro
Leadtek Vanta 8 Lt
Vanta
Hercules DV Action
Placă de captură

PLĂCI DE BAZĂ

37 Epox 8KTA3+
KT133A

MSI K7TMPPro
KT133

Soyo K7-VTA-B
KT133

Soltek SL-65KV2
ViaApolloPro133A

38 Epox EP-3S2A5L
i815E
FastFame o3SLAV
i815

DIVERSE

38 Creative Nomad Jukebox
Player MP3

39 FUJI FinePix4700Z
Cameră foto digitală
Epson PhotoPC 650
Cameră foto digitală
Sony Cybershot DSC-S70
Cameră foto digitală

SISTEME SUNET

40 Guillemot Game Theater XP
Sistem sunet 5.1
Aureal Vortex2 Quad
Placă sunet
Turtle Beach Montego II Plus
Placă sunet

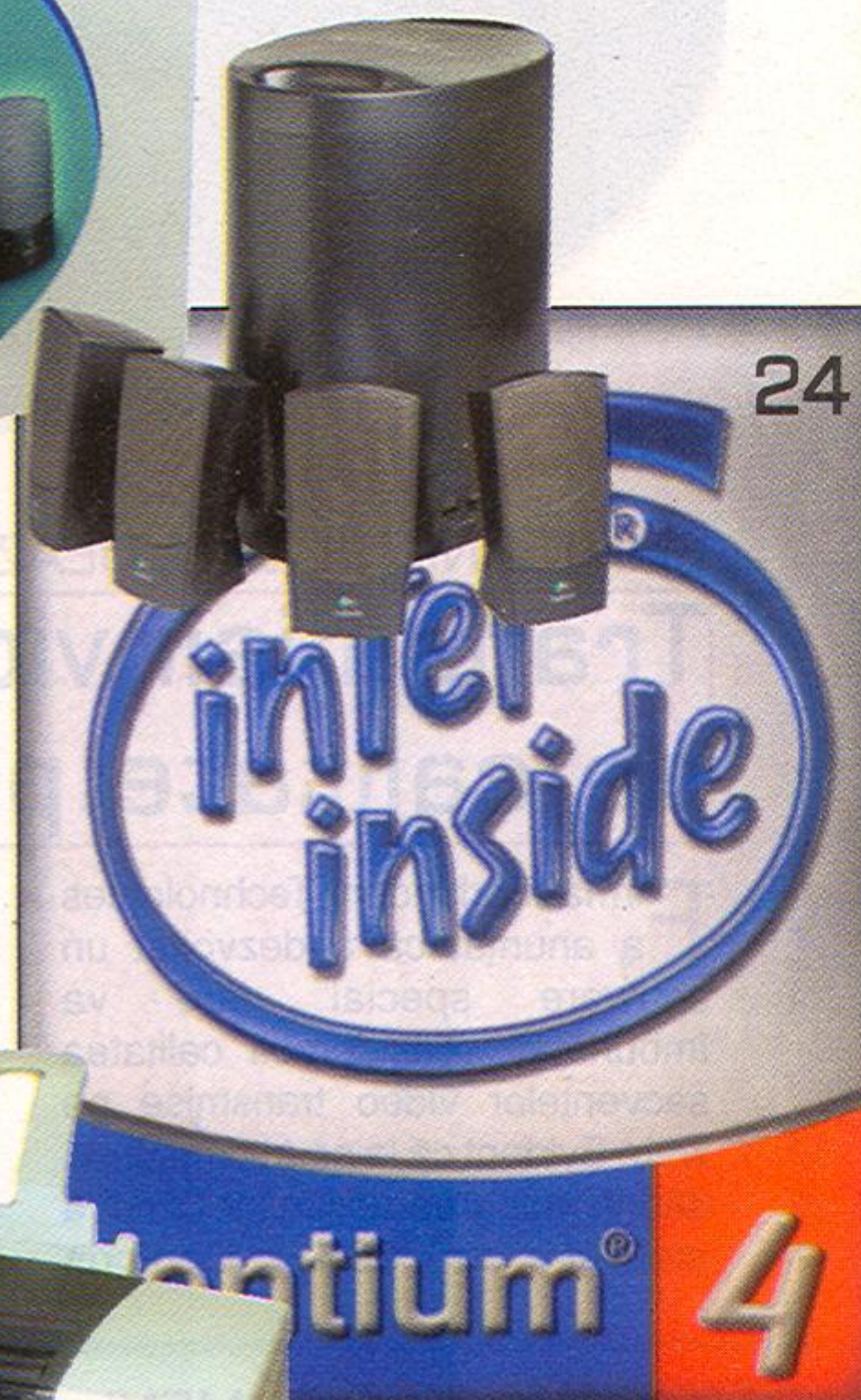
41 Sound Blaster Surround 5.1
Sistem sunet + boxe
Creative SbLive Platinum 5.1
Sistem sunet

42 Datatronix Discovery 5614CV
Modem
Hercules Scan@Home1248
Scanner
Plustek Opticam 500U
Cameră Web
Epson Stylus Color 880
Imprimantă

43 Thrustmaster Firestorm Dual
Gamepad
Logitech WingmanForce 3D
Joystick Force Feedback
Thrustmaster360 Modena Pro
Volan
Thrustmaster Afterburner
Joystick



19



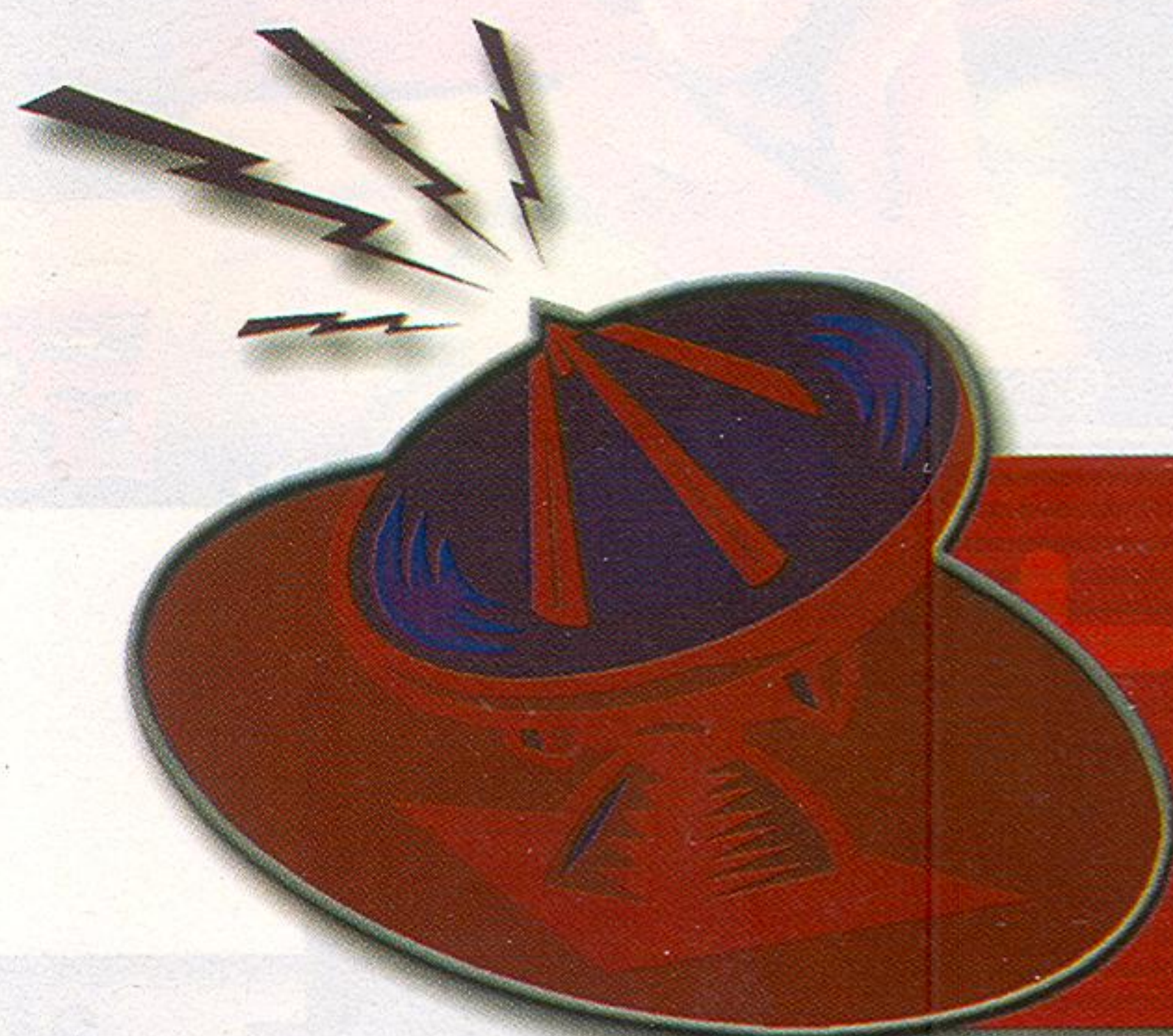
24



15



27



internet

<http://www.xtremepc.ro>

ȘI INTERNETUL EVOLUEAZĂ

Transmisii video de calitate pe Internet

Firma Forbidden Technologies a anunțat că a dezvoltat un software special care va îmbunătăți considerabil calitatea secvențelor video transmise pe web. Evident că la scurt timp după anunț, valoarea acțiunilor firmei a crescut cu 28%. Conform

declarațiilor oficiale ale firmei, cu ajutorul softului creat de ei se vor putea recepționa secvențe video full screen la 25 fps chiar și cu ajutorul unui simplu modem. Forbidden Technologies intenționează să vândă software-ul marilor companii video și de televi-

ziune, care îl vor putea folosi pentru a-și etala producția pe Internet, transformând rețeaua rețelilor într-un concurent extrem de serios pentru televiziunea obișnuită.

Detalii:

<http://www.ananova.com>



LA VÂNAT DE OAMENI

Vânătorii de extremiști

Un grup de evrei germani amenință că va da în judecată ISP-urile nemțești care găzduiesc sau permit accesul la site-uri neonaziste sau de extremă dreaptă. Consiliul central al evreilor apreciază că guvernul german acționează prea încet în aplicarea legilor care interzic materialele ce glorifică nazismul sau cel de-al treilea Reich pe Internet. Ei estimează numărul acestora la peste 800. Acțiunea survine unei recente decizii a guvernului francez, ce a dus la eliminarea site-urilor referitoare la naziști.



APĂRAREA ANTI-NUCLEARĂ SLĂBEȘTE...

Son of Stars Wars

Universitatea Surrey din Marea Britanie a fost acuzată de NASA că slăbește apărarea anti-nucleară a Statelor Unite. Universitatea Surrey lucrează online împreună cu universitatea chineză Tsinghua la dezvoltarea unor micro-sateliti, care vor fi folosiți și în cel mai nou sistem de apărare american, poreclit Son

of Star Wars. NASA consideră că, dezvăluind chinezilor secretele tehnologice ale sateliților anti-satelit, britanicii le-au creat o mare problemă. Replica acestora din urmă a fost că orice tehnologie poate fi considerată dăunătoare pentru națiuni aflate în conflict direct sau indirect.

Detalii: www.yahoo.com

JURNALISMUL RĂMÂNE PE HÂRTIE

Jurnalismul online nu pare să aibă succes

Primul ziar exclusiv online din Taiwan s-a declarat falimentar după numai 12 luni de apariție. Tomorrow Times avea pierderi lunare de 500.000 de dolari, proprietarii dând vina pe operațiuni bursiere nereușite și

pe competiția acerbă pentru publicitate. Celelalte două mari ziare cu variante online din Taiwan, China Times și United Daily New, erau publicate în limba chineză.

Detalii: www.altavista.com

JOACĂ-TE TOT TIMPUL

Jocuri pe telefonul mobil

Eidos și Nokia au încheiat un contract al cărui scop final este producerea de jocuri pentru telefoanele mobile, jucabile prin intermediul WAP. Contractul este pe o perioadă de doi ani și va avea ca prim rezultat o variantă în miniatură a jocului "Gangsters" a celor de la Eidos. Acest anunț sosește la scurt timp după ce Nokia a încheiat un acord și cu Rage Software, făcând prețul acțiunilor acestora să salte considerabil.



<http://www.nokia.com>

ALO, PRO TV, AUZI?

Jurnal de știri cu striptease

Firma canadiană NakedNews.com face preselecții pentru a-și mări numărul de prezentatoare dispuse să facă striptease în timp ce prezintă știrile. Cele care vor trece de filtrul CV-ului prin e-mail vor fi chemate să dea o probă de citire a unei știri de pe teleprompter, în costum de baie. Pentru a atrage și audiența feminină, firma se gândește cu toată seriozitatea la introducerea unor prezentatori de sex masculin.



Dacă vom adăuga și bărbați programului, NakedNews.com nu va mai avea chiar nimic de ascuns, afirmă organizatorii. Pentru mai multe detalii, citiți rubrica Xplorer
Detalii: www.nakednews.com

UN PIC CAM SCUMP?

Notă telefonică extrem de piperată

Ryan Johnson, de 14 ani, din Florida, s-a abonat la un serviciu de Internet gratuit, prin intermediul unui site web. Mare i-a fost surpriza când luna următoare nota de plată la telefon se ridica la suma de aproape 20.000 de dolari. Explicația era simplă: providerul de Internet cu servicii gratuite se afla în Marea Britanie, la nota de plată adăugându-se costul convorbirilor transoceanice. Părinții au fost puși pe neașteptate în fața sumei enorme, când compania de telefoane s-a hotărât să-i anunțe că se întâmplă ceva ieșit din comun. Aflați în imposibilitatea de a plăti o factură atât de piperată, familia Johnson a fost din fericire scutită de plată.

Detalii: www.mci-usa.com

Pe scurt

Telefoane mobile pentru analfabeți

Guvernul britanic a luat recent hotărârea de a-i dota în mod gratuit pe cei mai analfabeți dintre adolescenții țării cu telefoane mobile, în speranța că tot schimbând mesaje text, coeficientul lor de inteligență va înregistra o creștere semnificativă. Această decizie a fost determinată de analiza a numeroase statistici care arată că o treime din adulții din Marea Britanie sunt la fel de pricepuți la citit și scris ca un copil de 12 ani. Diagnosticul a fost stabilit, se vor administra preventiv telefoane mobile.

www.france.fr

Intoleranță (?) în Egipt

Doi egipteni au fost condamnați la închisoare după ce au pus la punct primul site gay din Egipt. Sami Gamal și Gameel Gabreel au postat fotografii indecente și au incitat la relații sexuale "contra naturii", motiv pentru care au fost condamnați la 3 ani de închisoare, respectiv 15 luni. Homosexualitatea este ilegală și un subiect tabu în Egipt.

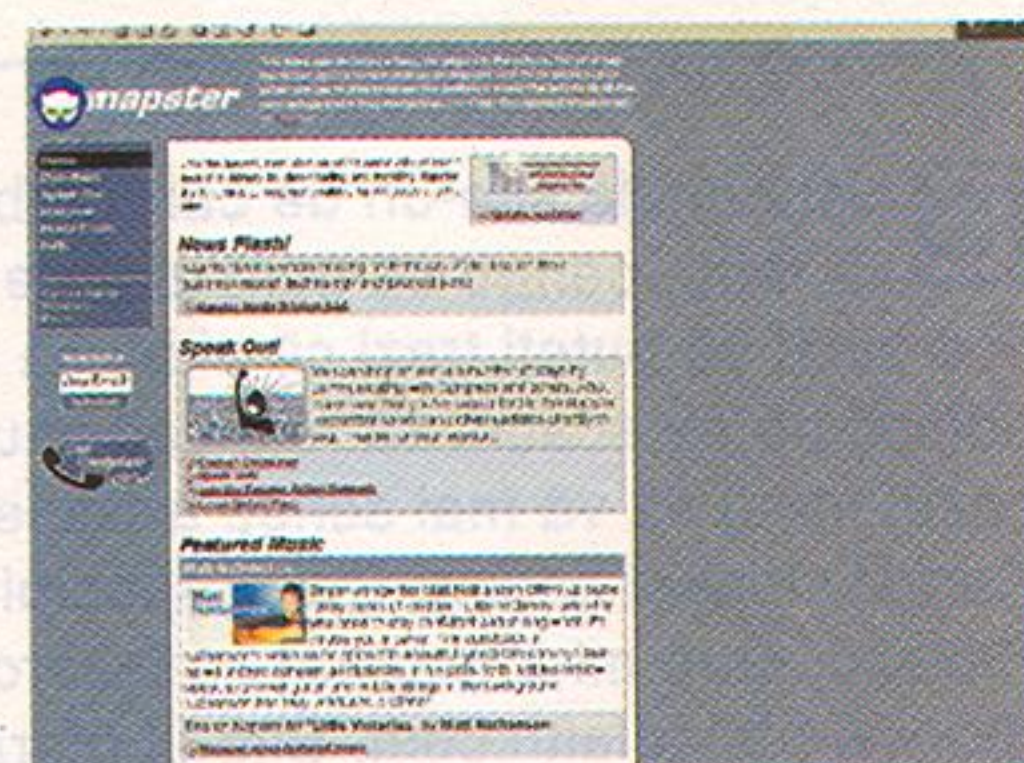
DEJA BUN DE PLATĂ

Napsterul este din ce în ce mai amenințat

Compania care produce și administrează Napster-ul a oferit 670 de milioane de lire pentru a aplană un proces de încălcare a drepturilor de autor care s-ar putea finaliza cu închiderea firmei. Conform propunerii, 104 milioane de dolari vor fi plătiți anual timp de cinci ani companiilor Sony, Warner, BMG, EMI și Universal și 35 de milioane anual pentru companiile independente de muzică. Oferta a fost făcută la o săptămână după ce voci ale curții federale de apel au

declarat că Napster-ul are șanse mari să piardă procesul cu reprezentanții industriei muzicale.

Detalii: www.napster.com



CA ÎN FILME ȘI PE INTERNET

Poștașul floodează întotdeauna de două ori

Scotland Yard-ul a anunțat că va anunța rezidenții din Londra despre criminalii care operează în zona lor prin intermediul poștei electronice. Proiectul va trece mai întâi printr-o fază de test ce include



40.000 de locuitori din cartierul Marylebone. Aceștia vor primi pe adresa de e-mail descrieri ale hoților, cazuri în curs de rezolvare pentru care li se cere ajutorul, locuri ce trebuie evitate după o anumită oră, etc. "Este o metodă foarte simplă, și nu știu de ce nici o altă forță polițienească din lume nu a încercat-o", afirmă coordonatorul programului, inspectorul Charlie Barber.

Detalii:

<http://www.scotlandyard.co.uk>

MODERNIZAREA RELAȚIILOR

Divorț modern, pe cale electronică

Membrii primului cuplu care a divorțat prin intermediul Internetului în Marea Britanie s-au recăsătorit în aceeași zi. Paul Wilmott și Lynda Scott au divorțat în septembrie 2000, fiind primul cuplu care făcea acest lucru pe Internet, prin intermediul site-ului Divorce-online.co.uk. Cei doi s-au recăsătorit, fiecare cu altă persoană firește, însă, coincidență, acest lucru s-a petrecut în aceeași zi. Ca să vezi întâmplare... Paul Wilmott o curtase în tot acest timp pe aleasa sa, Andreea Estrella, prin e-mail,

convingând-o în cele din urmă să se mute din Frankfurt, Germania, în Anglia.

Detalii:

<http://www.divorce-online.co.uk>



Xplorer

Site-ul cititorului

<http://www.rustedfaith.com>

Există unele site-uri de care trebuie să vă feriți, pentru că sunt atât de atractive încât vă puteți trezi că uitați să vă mai ridicați de pe scaun, să mâncați sau (în cazul meu) să vă mai scrieți articolele. Parțial vinovat este și Radu Apostol din Ploiești, care mi-a sugerat să încerc site-ul www.rustedfaith.com. Site-ul oferă un joc standard de Blackjack (21). Diferența specifică constă în ambianță, care este creată atât prin intermediul sunetului cât și prin intermediul graficii. O adevărată bijuterie în materie de Flash, Rusted Faith.com poartă amprenta graficii dementiale aparținând lui Steven Garofalo, grafician la EpicGames, respon-

sabil pentru artwork-ul din anticul 7th Legion și pentru o serie de benzi desenate al cărei nume se învâрте undeva la periferia memoriei mele fără a reuși să iasă la iveală. Cărțile de joc au o grafică originală, iar muzica din fundal este excepțională, ambianța fiind o parte a atracției.

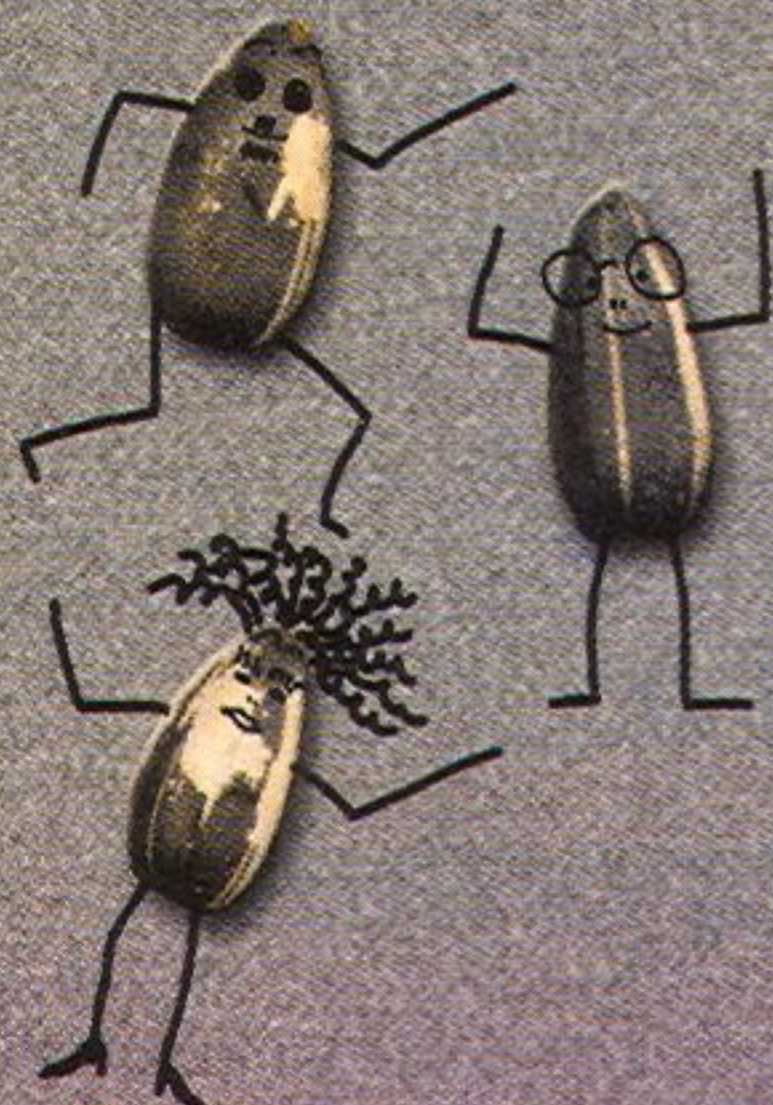


Link'o'pedia

Luna aceasta, pentru toți cei care nu se mulțumesc doar să se joace și să critice și au dorința mai mult sau mai puțin secretă să creeze la un moment dat propriul lor joc, am pus laolaltă o listă de link-uri care le poate facilita inițierea în domeniul spinos al game programming-ului.

- <http://www.codeguru.com/>
- <http://www.perplexed.com/GPMega/>
- <http://freespace.virgin.net/hugo.elias/>
- <http://www.programmersheaven.com/>
- <http://www.apollo13.demon.co.uk/program/programming.htm>
- <http://www.directxfaq.com/>
- <http://www.directxmadeeasy.bizland.com/>
- <http://www.geocities.com/SoHo/Lofts/2018/djdirectxtut.html>
- <http://www.gameprogrammer.com/>
- <http://www.gameprog.com/>
- <http://www.gamedev.net/>

W W W . j o b i n f o . r o



jobinfo.ro
face asta
pentru
dumneavoastra.

N-ati gasit un
mediu roditor?



Va gaseste posibili
angajati daca sunteti
firma...

...sau loc de munca
daca sunteti in
cautarea unuia.



Cocktail de știri cu striptease în direct <http://www.nakednews.com>

Una dintre cele mai trăsnete idei pe care mi-a fost dat s-o întâlnesc în ultima vreme este inițiativa celor de la NakedNews.com, programul de știri care nu are nimic de ascuns, cum spune sloganul. Patru prezentatoare atractive anunță evenimentele interne și internaționale, renunțând lascive la câte un obiect de îmbrăcăminte la sfârșitul fiecărei știri pentru a ajunge la un nud artistic la finalul jurnalului. Dincolo de atractivitatea implicită a unui astfel de show pentru surferii de sex masculin, programul NakedNews suferă de un ridicol latent: nu știu cine nu ar încerca o senzație stranie privind cum o blondă își desface calmă sutienul în timp ce anunță un atentat cu bombă soldat cu 5 morți și 17 răniți.



Târg online de ciudățenii <http://www.disturbingauctions.com/daily/>

Lumea este plină de lucruri ciudate, deci nu trebuie să ne mire că există cineva dispus să le vândă, precum și cineva dispus să le cumpere. De la o fotografie cu autograf a celebrului ucigaș în serie Charles Mason până la o pisică cu trei picioare împaiată și de la păpuși voodoo africane la lămpi floricele, reminescente ale anilor '50, pe www.disturbingauctions.com puteți găsi cele mai ciudate, oribile și maladiv-originale lucruri pe care le poate scorni imaginația umană. Bunul-simț se ascunde oripilat la vederea exponatelor (în caz că există poze), iar logica este depășită de faptul că cineva poate cere bani pe așa ceva. Iar ce este cel mai grav este că există cumpărători...

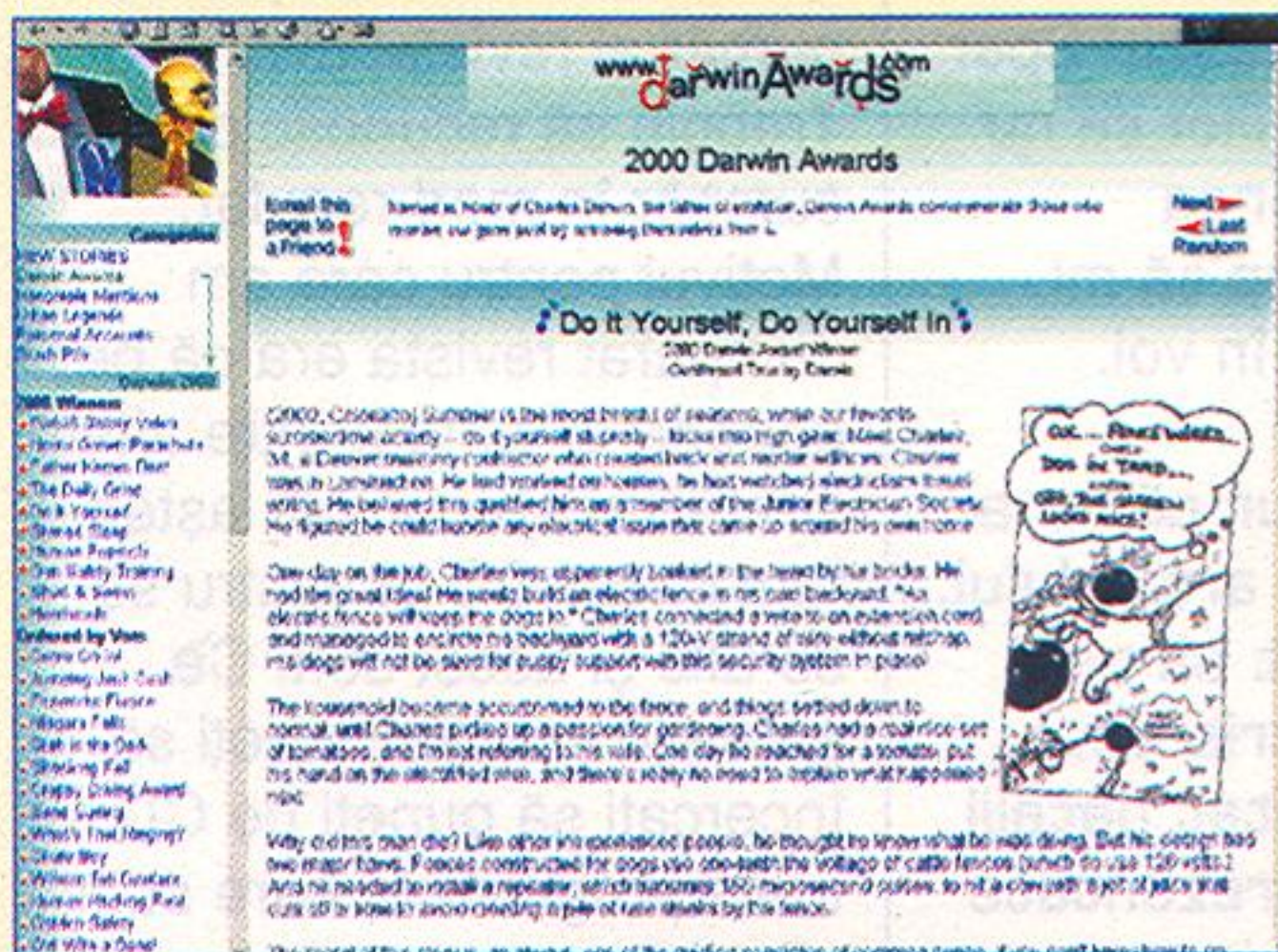
Fața diabolică și nonconformistă a artei <http://www.graffiti.org>

Graffiti-ul este o formă cvasi-recunoscută de artă aflată la limita dintre legalitate și criminalitate, undeva între inutil și inestetic. Graffiti.org adună la un loc 3000 de imagini din 205 orașe, 43 de țări și 6 continente. Varianta modernă a graficii tribale își găsește spațiu de exprimare pe zidurile caselor, pe parapetii podurilor sau pe pereții vagoanelor de tren. Un antropolog ar putea realiza un studiu al culturii suburbane analizând simbolurile din aceste desene. Și unii chiar s-au apucat... Mare mi-a fost mirarea să descopăr că există și site-uri din România la categoria link-uri (ex: <http://graf.go.ro/> - Bucureștiul sub spray-uri), însă o adresă nu funcționează, iar cealaltă lasă de dorit atât în domeniul layout/design cât și în zona conținutului.



Evoluția speciei umane în variantă modernă <http://www.darwinawards.com>

Conform celor care au pus la punct site-ul, premiile Darwin se acordă onorific (și post-mortem) celor care au îmbunătățit fondul genetic autoeliminându-se în mod stupid din cadrul speciei umane. Morți hilar-accidentale, morți sarcastic-inutile, morți cinic-amuzante, cele mai bune dintre ele premiate. Este și cazul lui Augusto Davao, un terorist care a deturmat sub amenințarea unei grenade un avion, apoi a încercat să îl părăsească cu banii adunați de la pasageri, având drept măsuri de siguranță o parașută construită chiar de el. Moartea sa tragi-comică s-a datorat faptului că a aruncat înăuntru avionului cuiul și a sărit cu grenada în mână. Life is like a box of candies...



Puțin sport intelectual nu strică nimănui <http://www.boxerjam.com>

Nominalizat cel mai bun site al anului trecut de WorldBestWebSites.com, Boxerjam este o colecție online de jocuțe interesante care vă testează reflexele, logica și, destul de des, cultura generală. Dacă este să ne luăm după statisticile ce arată numărul jucătorilor, cele mai jucate sunt tocmai cele ce testează inteligența. De exemplu "Mindstein" este o variantă de "Vrei să fii miliardar?" online. Întrebările sunt formulate puțin diferit și sunt integrate în seturi tematice, însă în rest sentimentul este același. Ba chiar poți câștiga diverse premii, care, prin natura lor, sunt aplicabile și surferilor din România. Nu comentăm faptul că în toate topurile conduc neîndoiește nick-urile feminine. Este evident cam ce tip de public țintă are site-ul...





Black

Andreea Chifan: "Sincer, eu ți-aș fi îndeplinit toate dorințele și altele peste"

PCMG - Pitești

Dragă XtremPC: U suck!

Dle Sun, ai vrut scrisori care încep cu dragă XtremPC; ei bine, iată una.

Să știi că există un motiv bine întemeiat pentru care luna trecută ați fost bombardați cu critici, și acela este că o meritați. Păi cititorul care a zis că vă lipsește o doagă are dreptate. Sunteți tâmpiți sau ce? Cui credeți voi că-i convine să dea aproape 40.000 pe o revistă în care, din lipsă de articole, să găsească aberațiile redactorilor? Nu se pune problema că ați fi scos ceva ca să băgați în loc jocurile inventate; se pune problema că ați băgat jocurile inventate în loc să fi băgat altceva. Puteați pune mai multe poze la Galerii Xtreme - pe ale mele am observat că nu v-ați sinchisit să le puneți. Sau puteați relua rubrica Conexiuni - aia cu Inteligența Artificială&Stuff. Voi? "xtrem de idiotzi". Revista? Slăbuță. Ce să vă spun, mă împac cu XtremPC, la fel cum se împacă incendiul cu casa. Citiți mail-ul acesta și gândiți-vă un pic la ce scrie în el.

Dragul meu, de luna aceasta nu vei mai putea conversa aici cu Dl Sun, dar trebuie să ți spun că la fel ca și pe el, și pe mine mă încântă în mod deosebit aceste scrisori. Ele exprimă cu adevărat adâncimea sufletească și deschiderea celor ce ne scriu și ne permit să ajungem direct în sufletul, inima și nu în ultimul rând

în ficatul lor. Observ din scrisoarea ta că ești foarte supărat, aș spune chiar foarte obosit, și pari să ai nevoie de o refulare și, sincer, mă bucur că ne-ai ales pe noi, și de luna aceasta direct pe mine pentru a ți-o realiza. Refularea este cu siguranță o modalitate prin care vei ajunge să te relaxezi, să te simți mai bine, iar noi pentru asta suntem aici. Ce mai observ din scrisoarea ta este că acești nervi au și o cauză: imaginile tale au fost ignorate. Dar stai liniștit, nu vom bănuși că acesta este motivul pentru care ești așa nervos. Să-ți primim refulările fără să le analizăm. Nu ți fă griji, nu te vom judeca noi, există persoane speciale abilitate pentru asta.

PUZZLERKGB

Hamartia anagnorisisului oicumenic
E diateza exhaustivă fenistofelnic,
Apoftegmatic pseudocretacian
Parcă-i sternocleidomastoidian.
Ce catasisu' meu! Ești paroxistic,
Consubstanțialistule exosteric!
Ontologică e hamartia valpurgică,
Iar gnosticismul protuberanței
E ca antropogonia anticonstanței.
Mă simt alter-egoesc!

Înțelegerea totală
mă pune fix într-o oală,

Intr-o oală de tăcere și mister fără repere. Deși nu te înțeleg, nu că tu ai cam fi cam bleg Eu mă chinui să ți scriu un răspuns acut, dar viu. Să ți trimit o scrisoare plină toată de răbdare. Dacă vrei să ne mai scrii, pe la noi poți să și vii, Să ne dai de înțeles În caz că faci vreun progres.

Spyd3r

Ruşine să vă fie!

Cum ați putut să înmânați un articol de o asemenea amploare (vezi RA2) lui Adam? E imposibil așa ceva! Sunt sigur că nu sunt singurul care a avut dureri acute de cap după citirea/interpretarea/traducerea acelui articol. El nu merita să fie redactor! El e un al doilea Eminescu! Sper din inimă ca pe viitor să nu mai faceți asemenea boacâne, că încep să-mi pierd încrederea în voi.

Sincer, mă bucur că nu ai nimic împotriva articolului. M-aș fi așteptat să spui că a uitat să scrie ceva despre joc, a uitat detalii care trebuiau prezentate sau nu a acoperit tot ce trebuia. Acum însă, după citirea scrisorii tale și văzând că nu ai nimic de reproșat din acest punct de vedere, nu pot decât să mă bucur și să cred că scrierea articolului de către Alexandru Adam a fost o bună alegere.

Bogdan

Minel Ungureanu e un distrust. (Judec după pozele cu el, la fel cum judec după pozele cu voi că voi sunteți niște periculoși!)

Dragă Bogdan, Minel este un băiat simpatic și de când mă aflu în redacție a fost singurul care mi-a dus poșeta de la intrarea în redacție și până la biroul meu. Bine, trecând peste faptul că este puțin obsedat sexual și că repetă cu insistență "pussy, pussy" mereu când sună cineva la interfon, este un băiat cât se poate de simpatic și plin de umor.

Daniel Barbuceanu

Salut!

De curând am luat și eu un număr al revistei dvs. Trebuie să recunosc că nu o cumpăr în mod regulat. Motivul pentru care am cumpărat revista era că pe coperta ei scria printre altele Dreamweaver 4. Mă așteptam ca pe CD-ul vostru să se afle și acest soft. Ce spuneți? În viitor puteți să încercați să puneți pe CD toate programele care sunt afișate pe copertă? Bye.

Fiind nouă în redacție și să nu ți devin de acum antipatică mi-am întrebant colegii dacă s-ar putea și ei au răspuns exact ce aș fi zis și eu "Desigur Daniel, dar ce vom face când vom avea pe copertă scris Pentium 4 sau Windows XP? Le vom

Mail

include bundle pe ambele împreună cu revista?"

Mr. Chriss

Înțeleg redacția XtremPC că este din ce în ce mai mult bombardată de scrisori de prost gust, dar încercați - și vă rog din tot sufletul meu - să fiți mai înțelegători cu cititorii. Acum, cu tot respectul, vreau să vă precizez: bă, cum dracu' să nu vă critice aceștia, bă, dacă la apariția interfeței Camil Perian mă întâmpină în rochie de seară?! "Îmi place să colecționez frunze, să adun fire de iarbă"... ați ajuns să umpleți revista cu toate prostiile (cred că din numărul următor toată revista va fi plină de domnișoare), "bâte și bile între picioare" asta oferiți voi cititorilor.

Înțeleg că distrați lumea, dar totuși sunteți oameni în toată firea (așa cred), continuați tot așa și o să vă pierdeți toți cititorii. Cred că la acest e-mail veți găsi un motiv în plus să vă amuzați și să vă bateți joc (talentul vostru de grădiniță)... Pentru Grădinița nr. 3, numită și XtremPC, București (capitala Grădiniței).

Scrisoarea ta se află sub semnul misoginismului. Te deranjează redactorii în fustă, folosești expresii ca "bile între picioare", faci aluzii fine... sper că te vei putea obișnui cu faptul că nu îți va mai răspunde un băiat ci o fată la scrisorile tale. Dacă ai vreo problemă cu fetele - "revista

va fi plină de domnișoare" - mai scrie-mi și spune-mi care este problema ta și cine știe, poate îți ofer un sfat bun. E-mail tău, din păcate, nu m-a amuzat, ci din contră, cum m-ar putea amuza scrisoarea unui băiat trist? Nu uita să îmi mai scrii...

Cheregi

Hello there xtremists!

Sunt Floppy din Bistrița și am trimis această scrisoare ca să vă șantajez. Eu am descoperit că voi sunteți xtremiști (de stânga și de dreapta) și motivul pentru care la alegerile de acum o lună cel mai xtrem partid din țară a avut un rezultat surprinzător de bun. Din cauză că voi, prin schimbarea numelui revistei, acum un an jumate, din PC Gaming în XtremPC și prin schimbarea design-ului și structurii revistei, care a devenit și mai xtremă, chiar înainte de alegeri, ați influențat subconștientul alegătorilor care au ales o soluție xtremă. Sunt sigur că actuala putere și mai ales președintele ar fi foarte :) dacă i-aș demasca pe cei care aproape că i-au suflat al tre... pardon al doilea mandat. Și acum, că v-am demonstrat că întregă voastră "afacere" a fost descoperită și este pe cale să fie dată în vileag, vă cer, în schimbul tăcerii, niște mărunțișuri cum ar fi un Radeon cum e cel pe care l-ați testat în numărul 15, un Thunderbird la vreo 8-900 Mhz+mainboard aferent, 256 SDRAM și un monitor Sony Multiscan de 19". Vă

aștept răspunsul până la începutul lunii viitoare, după care voi trece la faza 2 (e secret, deci nu vă pot spune că aceasta constă în trimiterea unui mail la DI II (știti voi cine).

Dragă drive, din păcate scrisoarea ta a ajuns la noi cu puțină întârziere, anume după începutul lunii pe care tu o considerai viitoare. Sincer, eu ți-aș fi îndeplinit toate dorințele și altele peste, însă se pare că mail-ul a avut niște probleme și am primit amenințările tale cu o mică întârziere. Dacă mai pot să fac ceva acum pentru tine, te rog spune-mi ce anume. Însă nu îți trimit Dlui "știm noi cine" o scrisoare.

Iacob Sergiu Halo

Sunt un nu prea mare fan al revistei XPC, dar am ceva de reproșat cu privire la felul cum tipăriți revista. Nu știu ce aparatură folosiți, dar ar fi cazul să o schimbați (e proastă). Ultimul număr pe care l-am cumpărat are un defect. La prima vedere pare ok, dar când o iei în mână îți face automat dosar penal, adică pagina în care ați prezentat Alice este prost tipărită. În ce fel? Adică citeam liniștit ca întotdeauna, iar, ce să vezi?!? Când termin de citit pagina, revista voastră îmi furase amprenta de nici poliția nu mi-o lua așa de repede. Adică, când ridic degetul de pe pagină, imaginea pe care țineam degetul s-a înlocuit

cu amprenta mea, iar o parte din revistă s-a imprimat pe deget. Încearcă și tu și ține degetul cam 3-4 minute, să nu mori prost. Și să îmi dați o explicație să nu mor prost nici eu. Sper să publicați e-mail-ul să mă compătimească fanii revistei. Totuși sunteți o revistă tare.

Sergiu, o soluție de moment ar fi să nu o mai iei în mână așa cum zici că faci. Problema este că pentru a economisi bani, revistele nu mai erau tipărite, ci colorate de redactori cu marker-ul, după machete scoase la o imprimantă matricială. Sesizarea ta, ca și a altor cititori, ne va face să apelăm la o tipografie începând de luna viitoare. La numărul trecut nu a fost doar un accident, a fost o încercare a redacției de a oferi fiecărui cititor în parte posibilitatea "să își lase amprenta" asupra conținutului revistei, astfel încât fiecare să aibă impresia că a contribuit la realizarea ei și să fie obligatoriu mulțumit de ceea ce citește. Conform cu sfatul tău, am ținut și eu degetul, însă pentru mine nu a fost așa de palpitant cum se pare că a fost pentru tine. Experiențele de acest tip diferă de la persoană la persoană. Sper că adevărul nu a fost de natură să te sperie și îmi vei mai scrie. Mai mult, mai variat și mai convingător.

hardware

Pe scurt

Clona de ARM7
În numai două săptămâni, un grup de studenți la Malardalen University din Suedia au ansamblat o clonă foarte asemănătoare cu procesorul ARM7 proiectat de Advanced Risc Machines Ltd. La ora actuală BlackARM funcționează la o frecvență mai mică decât procesorul original și are un set de instrucțiuni mai restrâns dar echipa care lucrează la clonă vrea să îmbunătățească design-ul.

Reglaje la procesoarele P4
Intel va mări tensiunea de funcționare pentru procesoarele Pentium4 de la 1.7v la 1.75v. Această schimbare la revizia C-1 va aduce îmbunătățiri în ceea ce privește viteza actualelor modele și va permite introducerea procesoarelor la 1.7GHz.

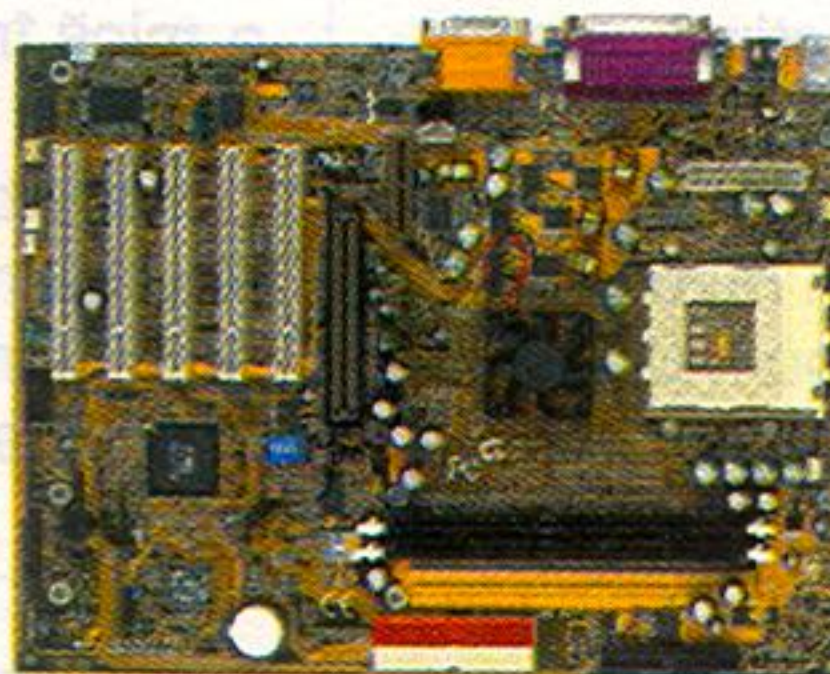
www.intel.com

APAR PRIMELE PLĂCI CU MEMORIE DDR

Gigabyte DDR

Gigabyte se numără printre primele firme care au început producerea de plăci cu suport pentru memorie DDR. Prin aceasta, viteza de transfer a datelor se dublează față de sistemele care folosesc memorie SDRAM iar prețul este mult mai mic decât cel al memoriei RDRAM. Modelul GA-7DX produs de Gigabyte cu suport pentru memoria DDR destinată sistemelor cu procesoare Duron sau Athlon are la bază un north bridge AMD 761 și un south bridge VIA 686B și suportă până la 2Gb de memorie model PC2100 (DDR 266) sau PC1600 (DDR 200) și ATA 100. Gigabyte nu a folosit un south bridge de la AMD

(versiunea 766) pentru că 686B este mai performant și Gigabyte are mai multă experiență în implementarea chip-urilor produse de VIA. Și acest model de placă va fi livrat cu programul Easy Tune 3 care permite modificarea FSB-ului pentru overclockarea procesoarelor.



Detalii:
www.gigabyte.com

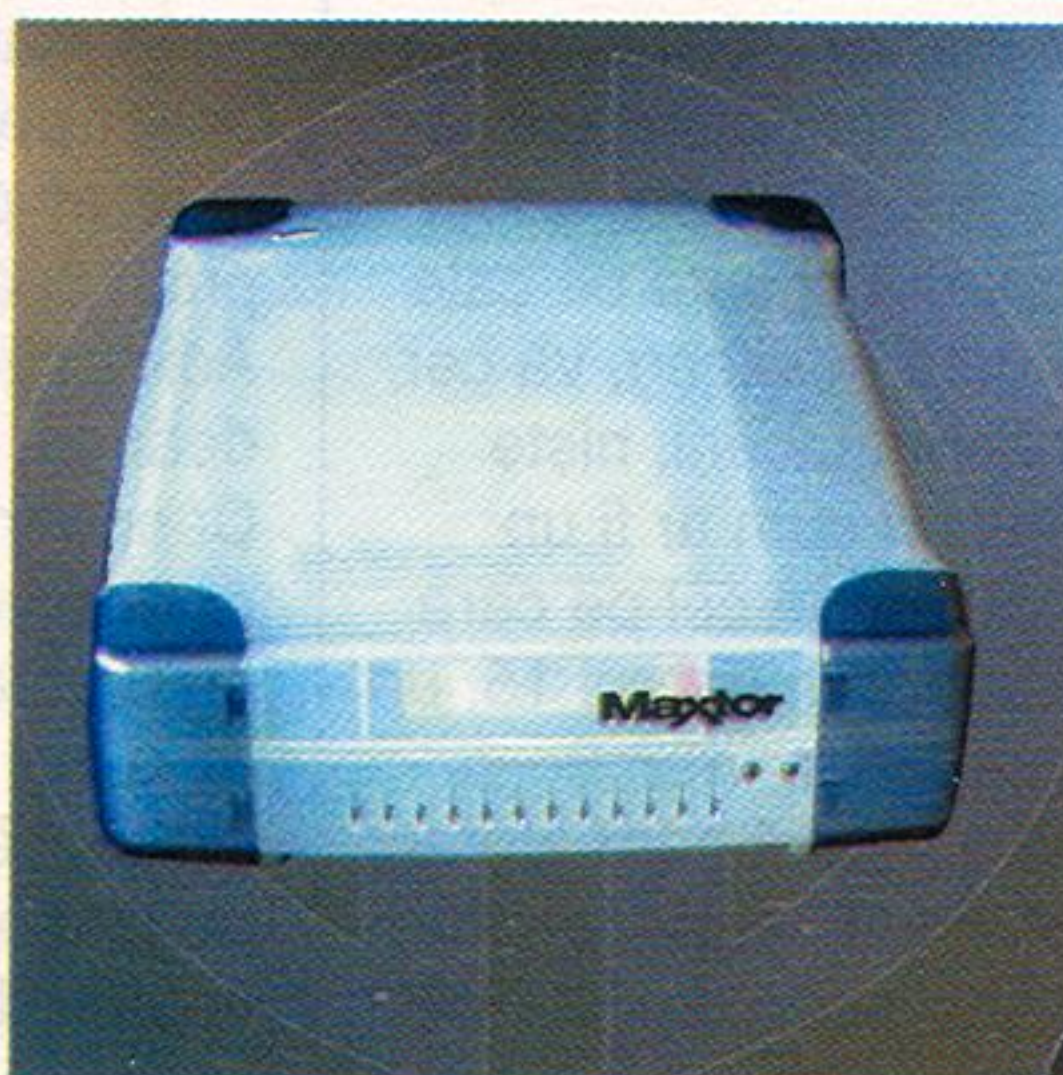
CAPACITATE IMENSĂ, VITEZĂ PE MĂSURĂ

DHH Maxtor 80gb firewire

Deși există multe metode de a stoca datele în exteriorul calculatorului totuși acestea sunt limitate fie la capacitate fie la viteza de transfer. Folosind noul standard Firewire descoperit de Apple se pot atinge viteze ale transferului de date între echipamentul extern și calculator de până la 400Mb/s. Maxtor sunt printre primii care vor folosi avantajele unui astfel de port Firewire cu un HDD extern de 80Gb (5400 RPM) care va fi plug and play și hot swappable deci nu va fi nevoie de oprirea sau restartarea calculatorului pentru a putea folosi un asemenea hard disk. Instalarea se face prin intermediul unui cablu model 1394 și al unui transformator separat pentru alimentarea hard

disk-ului. Modele mai performante cu 7200 RPM vor fi posibile după ce Maxtor va descoperi o metodă prin care să mai răcească carcasa de plastic în care se află hard diskul.

Detalii: www.maxtor.com



VITEZE INCREDIBILE

Procesoare la 30 MHz

Vicepreședintele Intel, Patrick Gelsinger, a prezentat într-o conferință problemele pe care le prezintă producerea procesoarelor la 20-30GHz. Conform legii lui Moore în anul 2010 ar trebui să existe procesoare cu mai mult de 1 miliard de tranzistori și care să ruleze chiar și la 30GHz. Principala problemă a viitoarelor procesoare va fi consumul excesiv de curent electric. O soluție ar fi micșorarea dimensiunii tranzistorilor. Intel a reușit deja construirea celui mai mic tranzistor din lume cu o grosime de doar 3 atomi. Folosind pentru fabricare tehnologie pe 0.1 microni un procesor cu 425 milioane tranzistori (posibile prin anul 2005) va consuma totuși 3000 până la 5000w, energie care nu va putea fi disipată cu nici o metodă convențională. O altă posibilitate este optimizarea operațiilor efectuate de procesoare cu tehnici de multithreading prin care un singur procesor efectuează mai multe operațiuni în același timp. Pentru a realiza acest lucru va fi nevoie de o arhitectură mai complexă la proiectarea procesoarelor dar sporul de viteză va putea atinge o îmbunătățire de până la 40%.

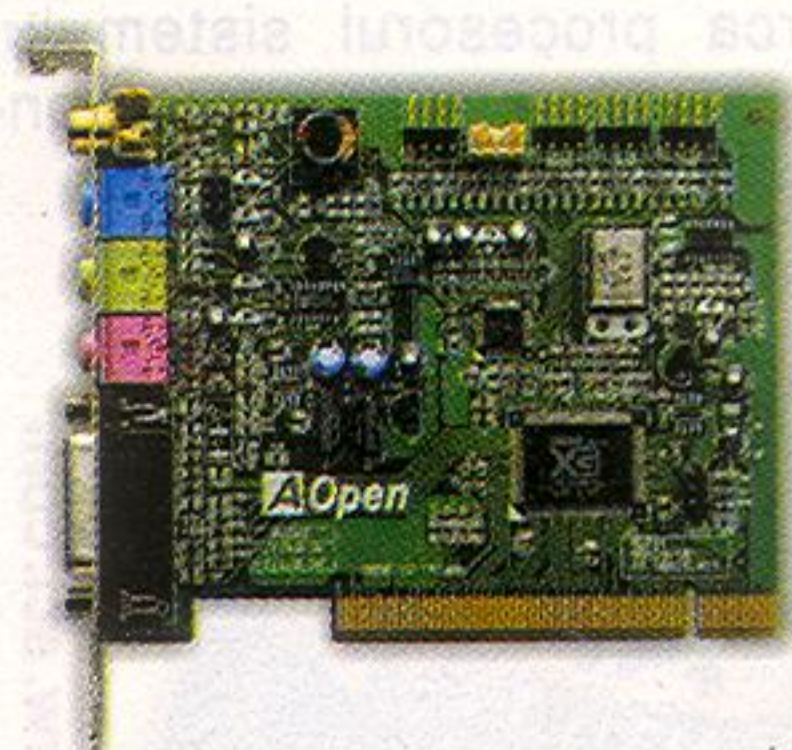
Detalii: www.intel.com

Erată

În prezentarea de modemuri din XtremPC 17 s-a strecurat o eroare regretabilă, distribuitorul modemurilor Trendnet nefiind firma KTech ci firma ICG, tel: 221.73.43

CHIPSET-UL YAMAHA SE TOT IMPLEMENTEAZĂ

Plăci de sunet Aopen



Detalii:
www.aopen.com

Aopen America a anunțat producerea a două noi plăci de sunet. AW744 va folosi chip-ul Yamaha YMF 744 iar AW320 va încorpora chip-ul CS4814 produs de Crystal și ambele vor avea suport pentru DirectMusic Hardware acceleration. Plăcile de sunet din seria AW744 sunt compatibile cu OPL3, MP3, Sound

Blaster Pro și Windows sound system, dispun de un wavetable hardware cu 64 de voci, ieșire pentru 4 boxe, SPDIF in. Seria AW320 include un egalizator audio cu 10 benzi, wavetable hardware cu 64 voci (numărul lor poate ajunge până la 128 folosind un synthesizer software), Sensaura 3D pentru jocurile care folosesc A3D.

NIKE SE DIVERSIFICĂ ȘI VINE CU...

Nike MP3 Player

Nike, firmă cunoscută pentru echipamentele sportive produse, are și un departament numit Nike techlab care produce echipamente electronice care până acum cuprindeau doar senzori pentru monitorizarea bătăilor inimii, altimetre și echipamente de comunicare radio. Noul produs lansat de acest departament este un MP3 player numit 120 Portable Sport Audio Player și a fost realizat împreună cu SonicBlue și Rio Inc. Acesta are o

memorie de 64Mb upgradabilă la 96 sau 128Mb și poate decoda melodii comprimate în format Mp3 sau WMA. Designul a fost special conceput de Nike pentru ca dispozitivul să fie cât mai portabil acesta putând fi purtat la mână sau pe curea. Pe acesta sunt disponibile comenzile de play, stop, forward/back, scan forward/back și 4 setări pentru egalizator. Numele melodiei sau alte date se pot afla de pe telecomanda căștilor.



Detalii: www.nike.com

JAPONEZII...

Display fero magnetic

Cercetătorii de la Tokyo Institute of Technology au descoperit o nouă metodă de fabricare pentru display-uri electronice. Ei au folosit dioxid de titan TiO₂ îmbogățit cu cobalt pentru a produce niște materiale semiconductoare transparente cu un cosum foarte mic de energie ce vor funcționa la temperatură normală. Lucrul cu materiale fero-magnetice s-a mai încercat și înainte, dar acestea aveau nevoie de temperaturi foarte scăzute pentru a-și putea menține proprietățile magnetice.

Pe scurt

Netserver HP
Hewlett-Packard a anunțat începerea distribuției de sisteme Netserver LP1000r și Netserver 2000r, Surestore Disk System 2100, Surestore Tape Array 5300. Cele 2 sisteme reprezintă niște calculatoare foarte subțiri și o performanță sporită. La o dimensiune de 1.75" este posibilă montarea a 42 de servere pe un suport de doar 2m.

Rambus promite teste pentru sisteme P4 cu RDRAM
Dave Moring, președintele firmei Rambus Inc. a anunțat că testele care trebuie să compare un Pentium 4 dotat cu memorie SDRAM cu unul care folosește memorie Rambus DDRAM vor fi disponibile luna viitoare la conferința Intel Developer Forum. Anul trecut Intel a interzis orice discuție cu presa despre memoria RDRAM.

RAMBUS
Rambus a încheiat înțelegeri cu 7 companii producătoare de memorie printre care și Samsung. Sigurii care încă se mai judecă cu Rambus sunt Hyundai și Micron Technology, care se pare că au folosit niște patente Rambus la producerea memoriilor SDRAM și DDR DRAM.

EXISTĂ ȘI IEFTIN

DDRAM ieftin de la Samsung

Samsung Electronics Co. a anunțat că va produce memorie DDRAM la un preț cu 20% mai mic decât cel de acum. Acest lucru va fi posibil prin folosirea unei arhitecturi similare cu cea folosită pentru producerea SDRAM și micșorarea dimensiunilor chipurilor de memorie cu 5%. Producția masivă de astfel de chipuri este programată pentru a doua jumătate a anului acesta. Samsung a produs anul trecut jumătate din cantitatea totală de DDRAM vândută în lume.

ROBOȚEI MICUȚI

Cel mai mic robot

Laboratoarele Sandia ale Departamentului de Energie din Albuquerque au fabricat cel mai mic robot din lume. Acesta are o dimensiune de doar 4 cm³ și o greutate de aproximativ 0.43 g și funcționează cu 3 baterii de ceas, un procesor de 8k, senzor de temperatură și două motoare care acționează roțile cu șină. Ulterior se vor adăuga pe robot o minicameră, microfon, senzor chimic și un dispozitiv pentru comunicație. Minirobotul a fost testat cu succes

și se poate deplasa printre obstacole cu o viteză de 51cm/min.



DIVERSIFICARE ȘI PE PIAȚA PLĂCILOR VIDEO

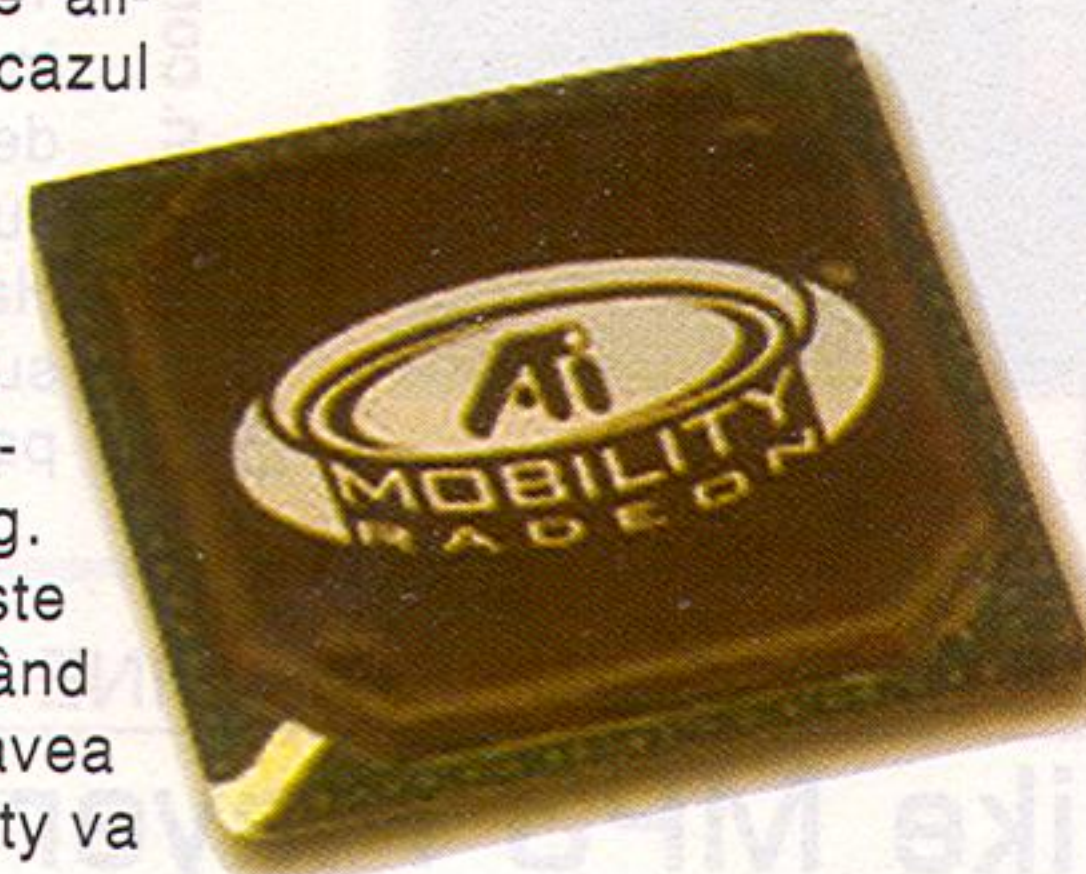
RADEON se proptește în laptop-uri

Mobility Radeon este un procesor grafic destinat calculatoarelor mobile. El are la bază arhitectura Radeon puțin modificată cu doar 2 texture pipelines. Și aceste procesoare vor avea probleme cu lățimea de bandă a memoriei pentru că vor folosi fie DDR cu un bus de 32 bit fie SDR cu un bus de 64 bit care vor oferi o lățime de bandă de doar 1.5Gb/s pentru o frecvență de 183MHz. Inclusiv în chip va fi și controlerul TMDs care va fi folosit pentru afișarea

imaginilor pe ecranul LCD al laptop-urilor dar cu ajutorul softului HydraVision imaginea va putea fi afișată simultan pe LCD și pe un monitor. În Mobility Radeon va fi implementată și tehnologia HyperZ, folosită pentru a optimiza transferul de date dintre procesorul grafic și memorie. O altă trăsătură hardware numită iDCT (inverse discrete cosine transform) va reduce utilizarea procesorului în timpul rulării unui DVD și va prelunge viața bateriei cu aproximativ 20

- 30 minute. Tot pentru reducerea consumului de energie Mobility va putea opera la 2 frecvențe și 2 tensiuni de alimentare diferite pentru cazul funcționării pe baterie sau alimentat din priză. Din păcate procesorul nu va dispune de Charisma engine adică suportul pentru Transform & Lighting. Deocamdată acesta nu este așa important dar în curând majoritatea jocurilor vor avea suport pentru T&L și Mobility va

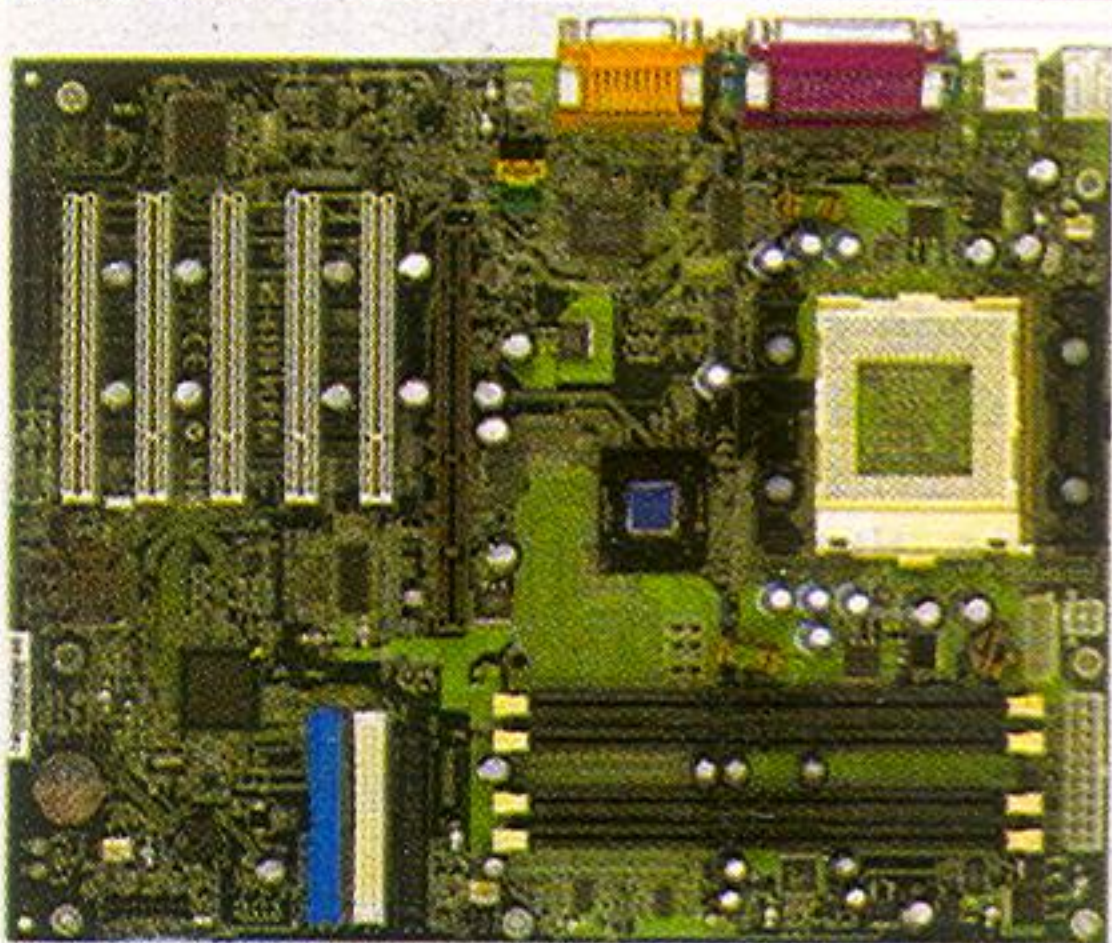
încărca procesorul sistemului cu operațiile suplimentare consumatoare de energie.



Detalii: www.ati.com

PLĂCI DE PENTIUM 4

MSI MS-6339



Placa MS-6339 produsă de Microstar este destinată sistemelor care folosesc un procesor Pentium 4. Performanțele plăcii sunt asigurate de un FSB la 400MHz, 4 sloturi pentru memorie RIMM, ATA 100, 5 sloturi PCI, 1 slot CNR, 1 slot AGP 4x și o placă de sunet integrată care folosește un chip CT5880 de la creative. Pe Socket-ul 423 poate fi montat un procesor P4 la 1.4, 1.5GHz sau mai mult, chipset-ul plăcii este i850 iar acesta este alcătuit din Intel 82801 I/O Controller Hub (ICH2), Intel 92950 Memory Controller Hub (MCH) și Intel 82802 AB Firmware Hub (FWH). Cantitatea maximă de memorie pe care o poate utiliza placa este de 2Gb PC800 sau PC600 și prin intermediul căreia se poate realiza un transfer de date la o viteză maximă de 3.2Gb/s. Spre deosebire de placa similară de la ASUS care poate fi instalată în orice tip de carcasă ATX, MS-6339 nu poate fi montată decât în carcase ATX compatibile cu standardul 2.03.

Detalii: www.msi.com

Pe scurt

Intel adoptă memoria DDR

Intel a modificat data de lansare a chip-urilor P4 cu suport pentru memoria DDR. În loc să fie lansate în primăvara anului 2002 ele vor fi disponibile începând cu octombrie 2001. Acest lucru va împiedica firma concurentă AMD să rămână prea multă vreme singurul producător de chip-uri cu suport pentru memoria DDR. Pentru a putea folosi acest tip de memorie Intel a modificat contractul cu Rambus care prevedea folosirea memoriei Rambus DRAM în toate sistemele P4 până în anul 2003.

Fujitsu va folosi ATI Rage

Fujitsu a ales placa video pentru calculatoarele desktop vândute în Japonia ATI Rage 128Pro 4x. Calculatorul FMV-715GTX6 va avea procesor Pentium4.

UN NOU TIP DE MEMORIE

Memorie MRAM de la Motorola



Firma Motorola în colaborare cu Digital DNA lucrează împreună pentru producerea unei memorii de tip MRAM (magnetosensitive random access memory) care ar putea revoluționa industria producătoare de memorie. Fabrica din Chandler Arizona îi va ajuta să fie primii care vor produce chipuri de memorie MRAM de

256k (deja prezentate pe data de 6.02.2001) și producerea de chipuri pentru vânzare începând cu anul 2004. Folosirea unei astfel de memorii va reduce timpul de pornire pentru telefoane mobile și calculatoare (cu această memorie informația va rămâne valabilă chiar după ce se întrerupe alimentarea electrică. Motorola crede că noua tehnologie va înlocui memoriile de tip Flash și Dram existente acum.

Detalii: www.motorola.com

O NOUĂ ELIMINARE

Sega renunță neașteptat

Sega a anunțat că va renunța la producerea consolei Dreamcast începând cu luna martie 2001. Această hotărâre a fost luată după vânzările slabe din perioada sărbătorilor de anul trecut. Sega a vândut în 9 luni doar 2.23 milioane de console din care 1.35 în Statele Unite. Sony, principalul concurent deocamdată, a vândut în aceeași perioadă 6.4 milioane de PlayStation2. Pentru lichidarea rapidă a stocurilor de console rămase începând cu 4 februarie prețul acestora a scăzut cu o treime de la 150\$ la 100\$. Va urma o perioadă de restructurare pentru companie care se va baza mai mult pe

vânzările de soft pentru firmele concurente. Sega va scrie jocuri pentru toate consolele Sony, Microsoft și Nintendo.

Detalii: www.sega.com



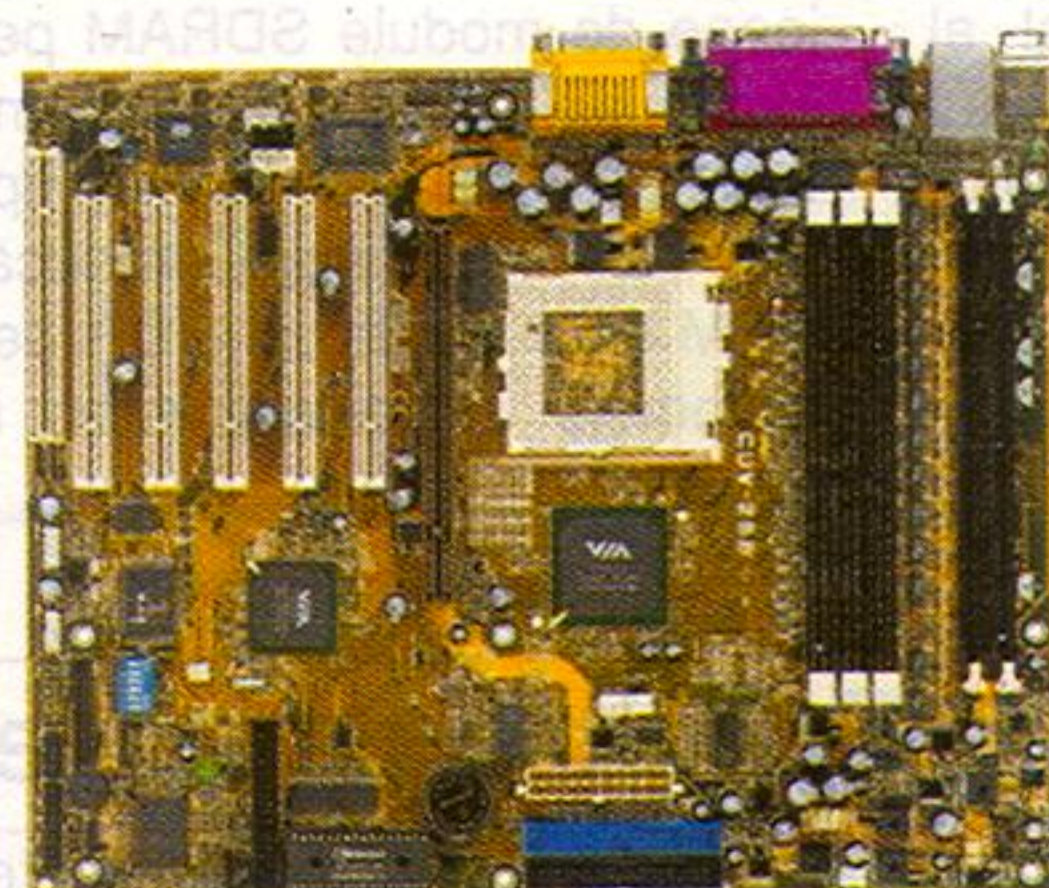
ȘI ASUS PROPUNE SOLUȚII DDR

ASUS Socket 370 DDR mainboard

Prima placă din lume cu suport DDR pentru procesoarele Coppermine este produsă de Asus, se numește CUV266 și are la bază un chipset Via Apollo Pro266. Datorită acestui chipset placa suportă maxim 3Gb memorie DDR 200/266. Noul generator de ceas permite modificarea FSB din 1 în 1 de la 100 până la 133 MHz. Pe placă există și un slot ACR (Advanced Communication Riser) care poate fi folosit pentru modemuri, plăci de sunet, plăci de rețea sau DSL și care este compatibil cu vechiul AMR. Pe placă sunt integrate și o placă de rețea și o placă de sunet C-Media CMI8738. Alte caracteristici: 1 slot

AGP Pro, 2 conectori IDE (ATA100), 6 porturi USB, 5 sloturi PCI, conector pentru smart card reader și un bios de 2Mb Flash EEPROM.

Detalii: www.asus.com.tw



STAR TREK REVINE PUTERNIC

Date stocate holografic de la Lucent

Compania Lucent Technologies Inc. a organizat un departament care se va ocupa de stocarea holografică a datelor. Cercetătorii cred că o tehnologie care va permite o densitate mare, un acces rapid și o rată mare de transfer a datelor va revoluționa distribuția de conținut multimedia. Deși aceste metode de stocare sunt studiate de câțiva ani, memorarea magnetică a datelor se face mult mai ușor și de aceea interesul pentru o altă metodă este destul de scăzut. Chiar și agenția US Defence Advanced Research a

oprit finanțarea cercetărilor pentru stocarea holografică a datelor. Lucent împreună cu Imation a realizat un prototip care dă speranțe companiilor implicate în acest domeniu. Acesta este un DVD special cu o densitate a datelor de 300Gb pe un inch2 și cu o rată de transfer de mai multe zeci de Mb/s. Departamentul nou înființat InPhase Technologies va urmări în special descoperirea unui nou polimer rezistent cu posibilitatea de memorarea a informațiilor.

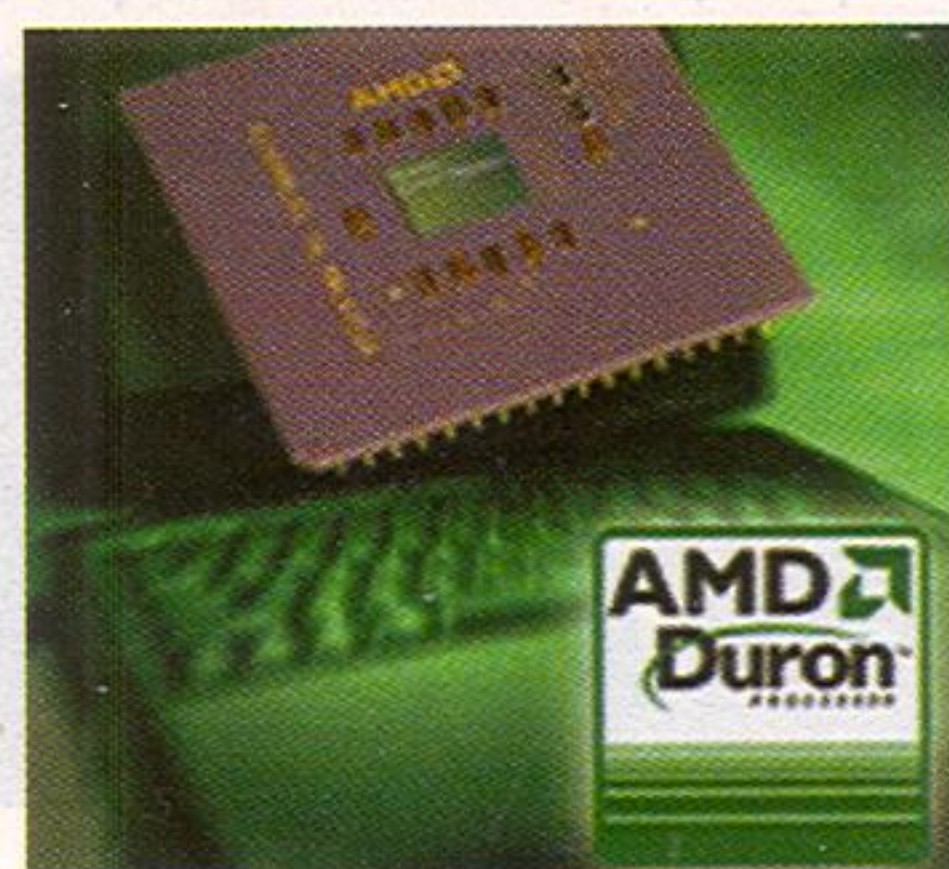
Detalii: www.lucent.com

PARCĂ AM FI ÎN SPAȚIU

Hyper transport de la AMD

AMD a anunțat la o conferință că lucrează împreună cu mai mult de 100 de parteneri din industria calculatoarelor și comunicațiilor pentru a putea dezvolta și adopta tehnologia Hyper Transport. Cele mai mari firme printre care Broadcom Corporation, Cisco Systems, Nvidia și Sun Microsystem vor folosi această tehnologie pentru a obține performanțe mai bune cu viitoarele lor produse. Hyper Transport, cunoscut anterior sub denumirea de LDT (Lighting Data Transport), va consta într-o legătură ultra rapidă între circuitele integrate. El va oferi o modalitate universală de conectare care va simplifica designul și numărul magistrelor de date dintr-

un sistem și o viteză de transfer a datelor între componentele unui sistem de aproximativ 24 ori mai mare decât cea actuală. Cu un transfer de date de aproximativ 6.4Gb/s această tehnologie va fi folosită în toate serverele din următoarea generație de calculatoare.



Detalii: www.amd.com

Pe scurt

Chip grafic Sony

Sony lucrează la un chip grafic mult mai performant decât cel folosit acum în Playstation 2. Chipul are niște caracteristici impresionante: tehnologie de fabricație 0.18microni și o dimensiune de doar 21,7x21,3mm unde sunt 287,5 milioane tranzistori, din care mare parte sunt cei 256Mb memoria DDR.

Performanțele sunt pe măsură: lățimea de bandă pentru memorie este de 48Gb/sec, puterea de procesare pentru 75milioane poligoane/sec. și pixel fill rate de 1.2 până la 2.6 Gigapixels/sec.

Chip de 5 Gb DDRAM de la Samsung

Pe data de 7 februarie Samsung Electronics a realizat un record la densitatea de tranzistori pentru un chip de memorie DDR cu peste 4 miliarde de tranzistori ipi cu o capacitate de 4Gb. El funcționează la 1.8v, are o dimensiune de 645mm² și este primul chip realizat cu o tehnologie de 10 microni. Apariția lui pe piață este preconizată peste aproximativ 3 ani.

VIVA ROBOȚII!

Ureche electronică

Cercetătorii de la institutul SINTEF din Norvegia au conceput un dispozitiv electronic numit PARAT (Personal Active Radio/Audio Terminal) destinat deocamdată militarilor norvegieni. El îi va ajuta să comunice într-un mediu cu zgomot de fond mare (tancuri, avioane sau baterii de artilerie). Ulterior acesta va fi încorporat în seturile hands-free pentru telefoanele mobile sau va putea fi folosit de antrenorii echipelor de fotbal pentru a comunica cu jucătorii fără a fi nevoiți să țipe ca acum. PARAT va fi destul de mic pentru a putea fi purtat în ureche, va avea încorporate un calculator și un program ce va recunoaște vocea umană și va putea filtra orice alt tip sunet.

NOI STANDARDE

Porturi USB 2.0

Pe la jumătatea acestui an ar trebui să apară primele plăci de bază care vor folosi controllere USB versiunea 2.0. Specificațiile acestora au fost finalizate în anul 2000, iar acum sunt în perioada de testare. Porturile USB sunt acum versiunea 1.1 și sunt folosite pentru conectarea modemurilor, camerelor digitale și altor periferice. Cu noua versiune viteza va ajunge la un maxim de 480Mb/s, de 40 ori mai mult decât viteza actuală. Noua specificație va permite o mai bună utilizare a perifericelor de tipul hard discurilor portabile, imprimantelor, scannerelor și a componentelor de rețea. Cypress Semiconductor este prima firmă care a început deja producerea unui controller USB 2.0 numit EZ-USB FX2 care conține un procesor la 8051 la 48MHz și a unui model mai ieftin SX2 care va avea numai funcțiile de bază pentru porturile USB și se va baza pe puterea de calcul a procesorului din sistem.

SE ADUNĂ TOATĂ LUMEA

Adunarea producătorilor de memorie DDR

La adunarea producătorilor de memorie DDR de pe 6 februarie au fost prezente mai mult de 40 de firme cunoscute din domeniul componentelor electronice printre care și AMD. Principalii producători pentru acest tip de memorie Micron, Samsung și Hyundai au anunțat ca anul aces-

ta se va începe producția în masă a memoriilor DDR și în a doua jumătate a anului 2001 prețul acesteia va ajunge cât cel al memoriei SDRAM. Procesul tehnologic de producere a memoriei DDR este practic identic cu cel de producere al chip-urilor SDRAM iar suprafața efectivă a

chip-urilor este mai mică. Prețul pentru DDR este încă mare deoarece încă se construiesc milioane de module SDRAM pentru sistemele actuale. Un rol important la înglobarea noului tip de memorie îl vor avea producătorii OEM care vor folosi DDR pentru sistemele cu placă video inte-

grată. După această conferință urmează a fi validate în următoarele 5 săptămâni o mulțime de tipuri de memorie DDR PC2100. Deocamdată memoriile testate și aprobate sunt produse de Samsung, Hyundai, Micron și Infineon.

Detalii: www.amd.com

PRIMUL MX CU 64 MB

Hercules MX64

Ultima noutate de la Hercules este o placă grafică cu procesor Nvidia GeForce2MX. Aceasta are 32Mb în plus față de modelul anterior deci 64Mb memorie tip SDRAM. În rest caracteristicile sunt asemănătoare: Ramdac 350MHz, AGP 4x, frecvența memoriei 175MHz, lățime de bandă pentru memorie 2.8Gb.



Detalii: www.hercules.com

A TREIA GENERAȚIE GEFORCE

Primele plăci GeForce3

Primele firme care vor vinde plăci grafice cu noul NV20 de la Nvidia vor fi Leadtek (Winfast GeForce 3), Asus (V8200), Elsa (Gladiac 920) și Hercules (Prophet III). Caracteristicile tehnice sunt: Ramdac 350MHz, 64Mb memorie DDR 3.8ns, 200MHz procesor, 466MHz memorie, TV-out, și un fill rate teoretic de 3.2Gtexel/sec. Prețul aproximativ pentru aceste plăci va fi de 550\$. Frecvențele de funcționare pentru noile procesoare sunt mai mici decât cele din seria GeForce2Ultra dar performanțele vor fi mai bune datorită unei noi arhitecturi.

Detalii: www.nvidia.com

Pe scurt

Marketing pentru Pentium 4

Pe data de 19 februarie Intel a început o campanie de 300 milioane dolari pentru promovarea seriei de procesoare Pentium 4. Noile reclame de pe posturile de televiziune vor avea drept slogan "Procesorul Pentium4. Centrul lumii digitale".
www.intel.com

Licență Intel pentru ACER

Intel a acordat o licență pentru producerea chipurilor de Pentium 4 firmei Acer Laboratories care preconizează lansarea acestora pe piață în această toamnă. Acer va avea libertatea de a produce chipuri cu suport fie pentru memorie Rambus fie pentru DDR. Acordarea licențelor către alte firme este necesară pentru că altfel Intel nu ar mai putea face față concurenței reprezentate de AMD.

www.acer.com

RAZELE ACȚIONEAZĂ

Stocare de date pe filme fotografice

În urma unor experimente efectuate la Institute of Technology din Georgia s-au obținut niște rezultate care ar putea încuraja folosirea filmelor fotografice normale ca mediu de stocare a datelor. Acestea vor fi scrise pe

filme cu grosimea de 20 nm prin intermediul unei unde luminoase albastre cu lungimea de undă de 515 nm. Razele cu lungime de undă mai mare nu afectează filmul și vor fi folosite pentru citirea datelor.

CURRENTUL SUA LA MARE PREȚ

Calculatoarele consumă doar 2% din curentul SUA

Conform unui studiu efectuat de Berkeley Național Laboratory, consumul de energie realizat de calculatoare și echipamentele Internet reprezintă 2% din totalul consumului din SUA. Regiunea cu cele mai mari probleme este California unde efor-

turile de a mări rezervele de energie nu vor putea fi realizate decât în decursul acestei veri și deja unele firme producătoare de componente electronice au decis să se mute sau măcar să se extindă în alte zone.

2 NOI SUNETE HERCULES FORTISSIMO II

Firma Hercules produce două noi modele de plăci de sunet, bazate pe 2 versiuni deja existente pe piață. Muse XL are la bază noua generație de chipuri CMI 8738 produse de CMedia și suport pentru 4 difuzoare pentru



un sunet 3D în jocurile care folosesc DirectSound 3D, EAX 2.0, A3D1.0 sau I3DL2. Fortissimo II folosește Cirrus Logic SoundFusion CS4624 și poate folosi 4 difuzoare plus o pereche de căști. Acest model dispune și de ieșiri și de intrări digitale sub formă de conectori SPDIF optic.

Detalii: www.hercules.com

SISTEME DE SUNET PERFORMANTE

Logitech Xtrusio DSR-100

Primul sistem de sunet produs de Logitech pentru împătimitii sunetului de calitate se numește Xtrusio DSR-100. Acesta este alcătuit din 4 sateliți identici și un subwoofer vertical din aluminiu și are o putere totală de 100w RMS (12w pentru fiecare satelit și 52w pentru subwoofer). Butoanele pentru reglarea bass și înalte se află pe subwoofer iar pe telecomanda cu fir există

și o mufă pentru căști. Prețul aproximativ al sistemului este de 179\$.

Detalii:

www.logitech.com



AMD LUCREAZĂ...

Senzor termic pentru AMD

AMD va rezolva problema supraîncălzirii procesoarelor la următoarele versiuni de Athlon și Duron: Palomino și Morgan. Procesoarele actuale produse de AMD nu dispun de un senzor intern cum au cele Pentium III și Celeron, fapt ce face grea măsurarea exactă a temperaturii în general destul de mare pentru procesoare la frecvențe ridicate. Dioda care va monitoriza temperatura și circuitul de control termic va preveni supraîncălzirea într-un mod similar cu cel de la Pentium 4 adică vor opri efectiv funcționarea procesorului pentru o perioadă mică de timp pentru ca temperatura să mai scadă.

Detalii: www.amd.com

VIA VERSUS INTEL

Chipset VIA pentru P4

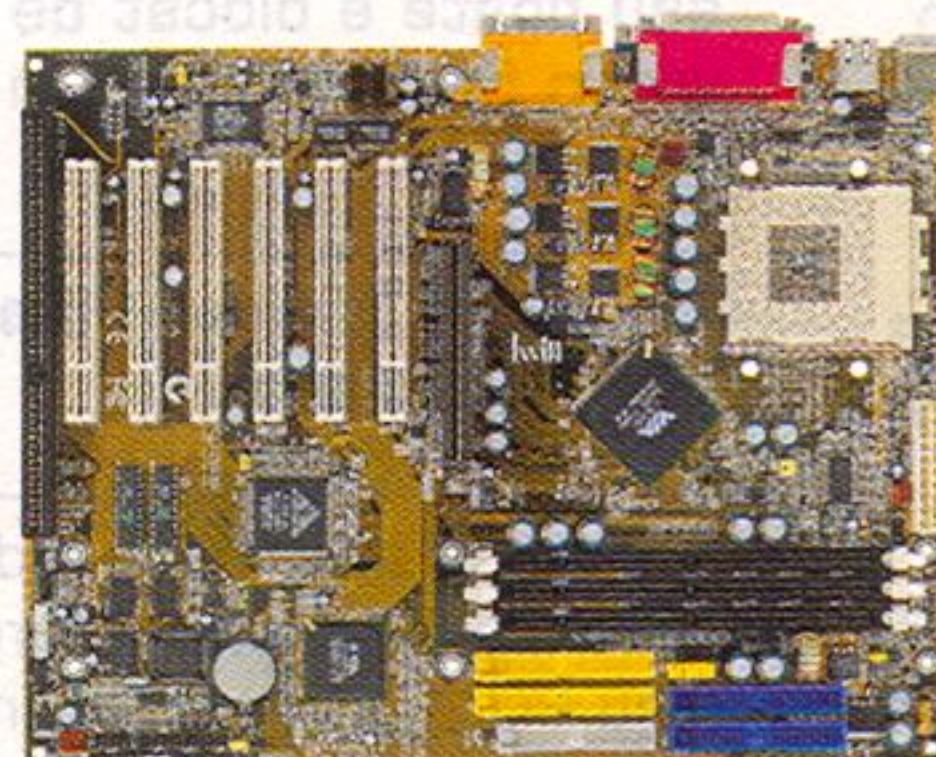
VIA se consideră destul de curajoși pentru a prezenta la expoziția Cebit din 22 martie care va avea loc la Hanovra un chipset pentru procesoarele Pentium 4 deși nu au obținut licența de la Intel. Via sunt îngrijorați că Intel va acorda licențe către competitori cum ar fi Ali, care deja are planuri pentru producția masivă de chipseturi începând cu toamna acestui an. Cu toate acestea propunerea VIA de chip este așteptată cu interes.

Detalii: www.viatech.com

SPUNE...WILL YOU?

IWILL KK266/R

IWill, primii care au implementat direct pe plăcile de bază controlerul SCSI și IDE Raid, au lansat pe piață 2 variante de plăci cu chip KT133A pentru procesoarele Thunderbird și Duron KK266 și KK266-R (vari-



anta cu Raid folosește drept controller chip AMI® MG80649). Alte caracteristici pentru aceste modele: Dual ATA 100, memorie maximă suportată 1.5Gb PC133 SDRAM, placă de sunet integrată C-Media CMI-87383D cu suport pentru 4 boxe. Noua serie de plăci se pare că excellează în ceea ce privește posibilitatea overclock-ării procesoarelor prin programul Iwill Micro Stepping.

Detalii: www.iwill.net

SE SCHIMBĂ ȘI POLII?

Schimbarea polilor solari

Deși deocamdată nu ne putem da seama, polii solari s-au schimbat între ei. Acest lucru care se întâmplă la fiecare 11 ani și furtunile solare care acompaniază această schimbare pot produce dereglări în funcționarea sateliților sau a rețelelor electrice și de calculatoare.

Rai media

Media & Publicitate

- dosare presă
- analize comparative
- buletine informative
- licitații
- obiecte promoționale personalizate

Sos. Iancului, nr.8, bl.114A, ap.29, Bucuresti

Tel. 250.53.72; tel/fax: 653.63.69

E-mail: raimedia@isp.acorp.ro

**Daniel Roșu:**

Problema este destul de grea și nu mă pot pronunța decât teoretic pentru că un test real nu am făcut încă. Dacă îți cumperi TNT2 și vrei să te joci sigur o să te enervezi că merge mult mai greu decât GeForce 2 MX.

HARD Mail

**Bogdan Ghinuleac**
E-mail

"Am o întrebare referitoare la Top 5 - Plăci de bază KT133 din nr. 1/2001. În acest top se specifică de placa DFI, AK74-EC, comercializată de Tape Computers, că deține 1 slot AGP 4X, 5 sloturi PCI, 1 slot ISA și unul AMR, precum și moduri ATA 33/66/100, placă sunet inclusă și FSB 100-133 MHz. Am dat un telefon la firmă și mi-au spus că această placă are într-adevăr un slot AGP 4X, 5 sloturi PCI, 200 MHz FSB, însă mi-au mai spus că nu deține nici unul ISA sau AMR, precum și că nu are ATA 100. În prezent nu știu ce să mai cred. Doresc să-mi fac un upgrade la placă și la procesor (Athlon Thunderbird 1GHz) și în prima fază optasem pentru placa SOYO KTVTA. În schimb placa DFI este exact ceea ce aș vrea eu (conform revistei - toate tipurile de sloturi, ATA 100, sunet încorporat)."

Dacă te uiți la poza plăcii de bază o să observi că dispune de toate sloturile de care am scris în revistă. Modelul AK74-EC are un south bridge VIA 686B deci știe și ATA 100. Mai există și un model AK74-SC cu south bridge 686A care nu suportă decât ATA 66 dar în rest arată identic deci și ea dispune de slot ISA și AMR. Placa testată a fost oferită de Tape Computers și pe ofertă

prețul plăcii este de 3.676.000. Propunerea noastră e să mergi direct la firmă dacă la telefon nu ai reușit să obții informațiile.

**Mureșan Bogdan**
E-mail

"...Vreau să vă mai spun că am un AMD Duron la 600 Mhz, cu 64Mb RAM, placă video nVidia Vanta la 16 MbRam și o placă de bază Biostar M7VKB socket a VIA KT133 Mhz ATX... Un prieten a venit la mine și a încercat să îmi seteze procesorul la 700 MHz. Calculatorul nu a mai vrut să pornească decât atunci când am apăsât tasta INSERT cred că era tasta de resetare a BIOS-ului. De atunci se tot blochează în sensul că pornesc calculatorul și îmi scrie pe monitor Windows Protection Error. You need to restart your computer. Sau îmi apare faimoasa imagine cu Windows98 și se blochează sau după ce resetez calculatorul și intru în Safe-Mode îi dau un "restart" pentru a intra cât de cât normal îmi dă erori albastre. Kit-ul de Windows 98SE pe care îl am instalat nu cred că are erori deoarece și după ce am instalat Windows Millennium de pe un CD cu licență tot așa se comportă. V-aș ruga să îmi trimiteți un e-mail cu ce aș putea să fac pentru a-l repara. Sunt cazuri când se blochează în jocuri și pe ecran apar tot felul de dungulițe."

Dacă procesorul

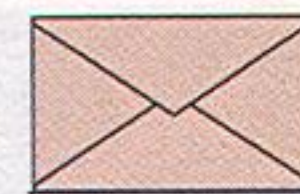
a rămas la 700MHz setează-l din nou la 600 cum era la început adică FSB 100 și multiplicator 6x. Procesorul îl aduci din nou la 600MHz direct din Bios: la bootare apeși DEL și apoi în meniul Frequency/Clock Control setezi Auto Detect DIMM/PCI Clk = Enabled și CPU Host/PCI/Spread Spectrum = Default apoi Save and Exit. Dacă ați umblat și în interiorul carcusei poate ați scos din greșeală coolerul de la procesor sau poate e blocat de vreun fir. Verifică și în interior.

**Csavossy Robert**
Andras
E-mail

"Salut. Aș avea nevoie de niște sfaturi pentru viitorul meu PC: 1)Eu m-am gândit la un Celeron2 la 633 MHz, cu placă de bază Shuttle Spacewalker Av14. E bună placa asta pentru over-clocking? De exemplu la 800MHz cum s-ar purta? 2)Philips 107 B10, Lg Flatron 795ft sau Targa 1796A? De ce? 3)128Mb SDRAM PC133, 15Gb HDD, GeForce2 MX, Maxi Sound Fortissimo LT + cele de sus îmi ajung să am un PC k lumea de gamer? 4)Win ME sau Win98SE?"

În primul rând dacă vrei să ai un calculator performant procesorul Celeron este cea mai proastă alegere dintre toate cele posibile (în afară de cazul în care alegeai un Cyrix). În

ordinea crescătoare a performanțelor obținute în jocuri ordinea procesoarelor este Celeron, Duron, Thunderbird, Coppermine. Dacă totuși o să rămâi cu Celeronul la 633 placa de bază nu o să te ajute prea mult la over-clocking pentru că FSB-ul nu se poate seta intermediar decât la 75MHz sau la 83MHz. Deci dacă sistemul nu pornește la 788MHz sau este instabil va trebui să te mulțumești cu 712MHz. Dacă din cauza banilor nu poți să-ți cumperi un procesor Coppermine și o placă de bază cu chipset i815 (la care să folosești cu adevărat memoria PC133) atunci mai bine cumperi un Duron și o placă cu chipset KT133. La monitor alege LG-ul iar sistemul de operare Win ME.

**Vlad**
E-mail

"Am o întrebare căreia nu i-am găsit răspunsul în revistă: ce placă video e mai bună Geforce 2 MX sau ATI Radeon 32Mb SDR, merită investiția în una din plăcile video de mai sus dacă am AGP 1X. Se mai pot rula jocuri pe un K6-2 350Mhz cu 64 RAM și Tnt 2 M64 (mama nu mă crede când îi zic că nu). Și în final un game pad bun cam cât costă?"

Placa ATI Radeon 32Mb SDR este prezentată în numărul 17 al revistei și are rezultate mai bune

decât GeForce 2 Mx dar este și mai scumpă cu aproximativ 50\$. Faptul că ai AGP 1x nu este așa important dar contează destul de mult procesorul și al tău într-adevăr este cam depășit. Chiar dacă o sa-ți cumperi una din cele 2 plăci de care vorbeai tot nu o să poți juca bine ultimele jocuri apărute. Dacă faci upgrade ar fi bine să mai adaugi și încă 64Mb memorie pentru sistem.



Andrei, Oradea
E-mail

"...aș dori să vă pun câteva întrebări referitor la sistemul pe care îl folosesc și anume: P3 733 MHz, 64 SDRAM PC 133, TNT 2 M64 Pro 32 MB. Specific că sistemul de operare este Windows 98 SE. Am făcut benchmarkul 3D Mark 2000 pe el folosind Detonator 6.31 de pe nr. 15, DirectX8 și în rezoluție de 640*480*16 folosind opțiunile double buffer și texturile toate pe 16bit obținând scorul de 3100. Am observat că în numărul 16 ați făcut câteva teste pentru cititori unde un TNT 2 Vanta cu 16 Mb pe un P3 700 MHz a luat 3508 în aceeași rezoluție. Vreau să precizez că scorul l-am obținut fără să umblu la drivere ci așa cu totul pe default settings. Întrebarea mea este că numai atât poate TNT-ul sau sunt opțiuni în afară de overclocking care ar modifica scorul? Dacă da, care? Cum ați obținut așa o performanță cu acel Vanta, mă refer la setările pe care le-ați folosit la driver cât și în 3D Mark 2000?..."

Și luna aceasta am testat o placă TNT M64 și în 3D Mark 2000 a obținut 2613 în 800x600x16bit. Testul cu Vanta l-am făcut exact cu driverele de care vorbești deci Detonator 6.31, DirectX 8.0 iar setările pentru Direct 3D din driver au fost cele default. Testele

pe care le facem sunt pe un sistem cu Win98 SE proaspăt instalat și doar cu placă video (fără placă rețea sau placă de sunet). Dacă setările driverului Detonator sunt lăsate pe default singurul lucru care mai poate afecta testele Direct3D este driverul AGP al plăcii de bază. Pentru testele OpenGL trebuie să fii atent să dezactivezi sincronizarea cu refreshul monitorului. Oricum placa M64 este mult prea slabă pentru sistemul pe care îl deții și ar fi bine să-ți cumperi măcar un GeForce 2 MX.



Bogdan
E-mail

"Merită să cheltui 30\$ pe altceva decât îmi iau TNT2 Ultra în loc de GeForce2 Mx, sau mai bine îmi iau GeForce-ul? Altceva = o femeie bună, dar ieftină (de fapt, cred ieftină le caracterizează pe majoritatea)." Problema este destul de grea și nu mă pot pronunța decât teoretic pentru că un test real nu am făcut încă. Dacă îți cumperi TNT2 și vrei să te joci, sigur o să te enervezi că merge mult mai greu decât GeForce 2 MX dar probabil că acel altceva te va ajuta să te mai liniștești. Totul depinde numai de tine.



Manea Alexandru,
Călărași
E-mail

"Problema mea este că procesorul meu (Mendocino 566 Mhz) nu poate fi "overclock-uit", cel puțin așa cred eu pentru că am încercat. Din păcate, nici un rezultat. Mă întreb dacă este de vină placa mea de bază (SOYO SY-7VBA FSB 133) dar nu cred pentru că ea suportă peste 1 Ghz. Singura alternativă ar fi mărirea voltajului procesorului dar nici așa nu cred că ar merge. Voi ce spuneți?"

Placa de bază pe care o ai este destul de bună și permite overclockarea procesorului. Ceva nu ai făcut cum trebuie pentru că puțin overclocking tot trebuia să meargă. Pentru a face overclocking la procesoarele Celeron II trebuie modificată frecvența FSB. Deci încearcă să mărești FSB-ul plecând de la valoarea standard 66MHz și testează stabilitatea sistemului. Dacă la un moment dat calculatorul se blochează sau Windows-ul nu mai este stabil poți să încerci să mărești puțin tensiunea de alimentare a procesorului (asta presupunând că procesorul nu se blochează din cauza căldurii prea mari care nu mai poate fi disipată de radiator).



Tony
E-mail

"Am un Celeron II la 600 (seria SL4PB, la 1.7v) și o placă de bază Acorp 6BX83 (cam slăbuță). Am reușit să-mi overclockez procesorul la 1008Mhz (112x9), fără să măresc voltajul (nici nu se poate pe placa asta). Am mai montat și un cooler Spire M324-20B3 (ca să fiu sigur). Placa mea nu suportă hardware monitoring așa că a trebuit să "vād" cu degetele cât de tare se încălzește. Nu se încălzește peste 40 de grade după părerea mea. Credeți că dacă sistemul meu funcționează stabil la frecvența asta, atunci procesorul o să se strice după o vreme sau vreo componentă? Menționez că până acum (de 3 săptămâni) nu a dat nici o eroare."

Dacă procesorul nu se încălzește tare în timpul funcționării și dacă sistemul este stabil nu se poate întâmpla nimic așa că poți sta liniștit și să te bucuri de calculatorul tău la 1GHz.



Ilea Cristian
E-mail

"Am un Celeron 2 700Mhz (10,5 X 66) la care vreau să-i fac overclocking, setându-i bus-ul la 100Mhz. O să funcționeze cât de cât normal cu bus-ul la 100? Dacă nu, îi scad și multiplicatorul, setându-l la 7, deci 7X100 => 700 Mhz dar cu bus-ul la 100?"

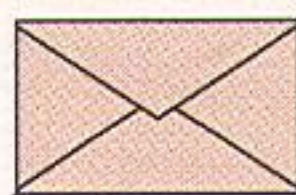
Nu se poate ști niciodată sigur până la ce frecvență poate merge un procesor overclockat așa că nu pot ști sigur dacă o să mai pornească la 1050MHz. Multiplicatorul nu se poate modifica la procesoarele Intel deci nici varianta a doua nu este posibilă. Dacă vrei neapărat overclocking și dispui de o placă de bază bună sunt șanse mari ca procesorul să meargă la 83MHz x 10.5 multiplicator.



Kh'Ru3l
E-mail

"Am pățit o belea cu AGPul și ca rezultat nu pot folosi nici un accelerator pe slot AGP. Așa că până îmi cumpăr o placă de bază nouă aș vrea să știu ce plăci video pe PCI cu 16 (32) megă există.. și ceva prețuri (dacă se poate). Mă gândesc la niște modele de TNT2 sau V3."

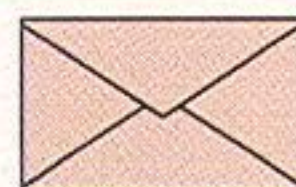
S-ar putea să mai găsești pe undeva ori un Voodoo3 2000 cu 16Mb pe PCI (aproximativ 85\$) sau un TNT2Pro tot cu 16Mb (dacă ai reuși să găsești ar trebui să coste aproximativ 80\$). Oricum dacă vrei să le cumperi noi o să fie cam greu de găsit pentru că majoritatea firmelor au trecut de multă vreme la plăcile pe AGP și cele pe PCI nu se mai produc.



A. Lucian
E-mail

"...Am un AMD Athlon 600 cu placă de bază Acorp - chipset VIA KX133. Merită să trec la un Via KT133 și un Duron700? Va mai produce AMD procesoare pe platforma SLOT A? Mai are viitor această platformă?"

Diferențe mari de performanță nu vor exista între cele 2 sisteme și de aceea nu se merită să schimbi calculatorul deocamdată (asta presupunând că trebuie să plătești o diferență pentru Duron). Procesoare pentru SLOT A nu se mai produc și nici nu o să mai apară deci Kx133 nu are nici un viitor. Dacă nu trebuie să dai bani în plus pe Duron poți încerca să schimbi acum sistemul, dacă trebuie să plătești mai bine aștepti jumătate de an să-ți cumperi un sistem mai bun decât cel pe care îl ai (un Thunderbird cu o placă DDR).



Neo
E-mail

"Ce părere aveți? Leadtek TNT 2 PRO PCI sau 3DFX Voodoo 5 5500 PCI?"

Am testat ambele modele și este evident că Voodoo 5 este mult mai bună în orice joc sau test. Oricum întrebarea este cam deplasată deoarece diferența de preț dintre cele două plăci este de aproximativ 140\$. Dacă vrei să-ți cumperi o placă cu accelerare și nu dispui de slot AGP cel mai bine te mulțumești cu un Voodoo2 sau o placă Riva TNT.



Sorin Minea
E-mail

"Am o imprimantă laser, DATA PRODUCT LZR 650 și nu găsesc driver. Dacă o instalez ca HP.XXX până listează 2 pagini durează 5 minute."

Am încercat să caut driverele pe Internet dar se pare că nu există și ca să citez: "Dataproducts does not write or distribute the

above printer drivers."



Pașca Dănuț
E-mail

"...am o nedumerire în legătură cu PC-ul meu? Configurația mea este: placă de bază: S370 VIA GIGABYTE VA7+ CPU Celeron 566 Mhz DIMM 128 SDRAM PC133 Voodoo 3 2000 În testul cu 3DMark nu depășesc 1900-2000 puncte, de ce? Am citit în revista voastră punctaje care mă sperie! Eu cred că PC-ul meu nu este chiar așa de slab, ca să fie așa o mare diferență între punctajul meu și al vostru, nu cred că doar o diferență între placa video și procesor (adică al meu și PC-urile cu care faceți testele voi) să fie un punctaj de peste 1500 puncte! Luna trecută am trecut de la 64 SDRAM la 128 SDRAM și am câștigat în jur de 150 de puncte în 3DMark! E posibil doar atât? Un prieten are un PC mai performant ca al meu și el are aceeași problemă, dar el o duce mai prost ca mine, lui nu-i depășește 1400 de puncte."

Deși îți vine greu să crezi totuși diferența este foarte mare. Numărul trecut am testat Voodoo5 5500PCI pe un Coppermine 700 și a obținut doar 2871 de puncte în 1024x768x32bit. Valori foarte mari în 3DMark 2000 obțin plăcile din familia GeForce, pentru că folosim opțiunea hardware T&L activată, instalate pe o placă cu procesor AMD (acestea obțin rezultate mai bune decât Intel). Tu ai combinația cu cele mai slabe rezultate în acest test: Celeron + Voodoo care nu știe T&L. P.S.



Andrei
E-mail

"Am așa ceva: T-bird 800, Mb Epox 8kta2 ATA100, 256 ram, Hdd 20Gb Quatum Fireball cu ATA100, GeForce2 MX, Cd-Rw 4x4x32x, Cd-Rom Sony 48x, Monitor 15", Creative Soundblaster Live Value, Creative Sound works Digital subwoofer, Gamepad Logitech, modem intern USR 56k IBM,

Webcam 3Com și cam atât. Mai îmi trebuie ceva."

La calculator doar monitor mai mare dar în general mașină, apartament...aaaa și aparent femeii după cum îmi spune Andreea să îți transmit.



Avramuț Vlad,
Arad

"...Am și eu o problemă. Am o placă de bază Acorp Ali61 AGP 100mhz, procesor AMD-K62 400Mhz, Riva TNT2 32Mb. Aș dori să știu ce ar trebui upgradat la bătrânul meu PC, în limita stocului meu de cash de aproximativ 180-200 USD."

Păi cu 200\$ schimbi exact placa și procesorul. Ideal ar fi un Duron 700 și placă de bază cu KT133. Dacă vinzi și placa+procesor+placa video veche poți să-ți iei un Duron mai puternic și eventual un GeForce 2 MX.



Ilea Cristian
E-mail

Ce îmi recomandați pentru grafica 3D și jocuri? Un Celeron2 700 sau Duron 700?

Duron 700 este mai bun și mai ieftin.



Victor R.

"Kay băieți aș avea și eu o problemă.... Am un AMD Athlon K7 la 600Mhz 64Mb RAM, o placă video Nvidia Vanta Tnt2 M64 la 32 Mb rulează sub Win 98 și totuși PC-ul merge foarte încet. Nici nu pot rula Delta Force 1 ca lumea pe el ce să mai zic de Straship Troopers sau Hitman. I-am dat Scandisk, Defrag (și o mamă de bătaie) și tot nu merge cum trebe. Ce pot să fac?"

Placa video se pare că este problema sistemului tău pentru că pe un Athlon la 600 trebuie să folosești o placă video mai bună (nu sunt prea sigur de modelul plăcii tale dar dacă te mai gândeai puțin puteai să concentrezi toată istoria

plăcilor Nvidia, ceva de genul: am o placă Nvidia Vanta Tnt1-2 M64 GeForce Pro Ultra). Tot la un eventual upgrade ar trebui să mai cumperi și 64Mb pentru sistem. După un upgrade la placa video o să poți juca destul de bine orice joc cu grafică 3D mai puțin Delta Force 1 care nu o să meargă bine niciodată pentru că e realizat cu voxeli.



Stângaciu Marius
E-mail

"PROBLEMĂ: Am un modem "56kfxE Internal Modem" - hardware. Internetul merge dar după aproximativ 40 min. mi se deconectează (o dată cu asta intervine reconectarea și alte impulsuri mâncate); rețeaua e digitală (linie internațională), conectare prin dial-up, din TG.MUREȘ, mai exact provider: NETSOFT. Totodată viteza nu prea depășește 3.7kbps. Un driver mai nou ar putea să corecteze conexiunea? Dacă da, nu mi-ai putea indica vreun site? Calculatorul nu cred că ar putea să încetinească conexiunea sau să o întrerupă, am 64Mb de RAM și CPU de 350 Mhz! Eu bănuiesc să fie firele de telefon, care toate 4 din fir sunt legate într-o singură duză. Dacă leg separat telefonul și netul la o duză dublă s-ar rezolva deconectările neașteptate? Voi ce ziceți?"

Firma care a produs modemul tău a dat faliment în 1999 dar drivere mai noi decât cele pe care le folosești s-ar putea să găsești la <http://www.modem-help.freemove.co.uk/mfc/atlas.html#56KfxE>, eventual împreună cu un upgrade la v.90 pentru viteze mai mari. Este foarte bine să-ți faci rost și de o priză telefonică dublă dar asta nu garantează dispariția deconectărilor. Dacă după instalarea driverelor mai noi o să fii în continuare deconectat încearcă să vorbești direct cu cei de la Netsoft poate îți vor da un string de inițializare special pentru modemul tău.

MC --, CD --, DVD Production...



...together with VTCD
also in the new Millennium!

H-8001 Székesfehérvár, Pf.:175. Phone: +36-22-329-132,
Fax: +36-22-329-133 E-mail: info@vtcd.hu



Imaginea viitorului și viitorul imaginii

Interviu cu dl Bogdan Nicola, Product Manager la Fujifilm România

Redactor: Adrian Dorobăț



stat de vorbă cu dl Bogdan Nicola, Product Manager la Fujifilm România.

XPC: Cititorii noștri sunt cât de cât familiarizați cu conceptul de fotografie digitală. Care sunt avantajele și dezavantajele acesteia față de fotografia clasică?

Nu există nici o îndoială că fotografia clasică își trăiește ultimii ani de viață și că mileniul III aparține fotografiei digitale. Calculatoarele, artefactele electronice, gadget-urile de tot felul ne invadează viața și doar conservatorii și veșnic-nemulțumiții se tem de efectele lor negative. Fotografia nu a fost printre primele domenii care să îmbrățișeze cu brațele deschise revoluția tehnologică, însă nu a trecut mult până ce marile companii au realizat potențialul universului digital, în prezent avalanșa de aparate foto digitale și noi tehnologii fiind de neoprit. Pentru mai multe detalii despre acest fenomen, am

BN: Avantajele fotografiei digitale pleacă în primul rând de la faptul că orice imagine captată de aparatul foto digital poate fi stocată în memoria aparatului foto, a calculatorului, poate fi modificată, poate fi scrisă pe orice fel de suport media, poate fi ștearsă în funcție de dorința utilizatorului sau poate fi trimisă oriunde în lume prin intermediul Internetului. Datorită noilor tehnologii de captare, prelucrare și printare, fotografia digitală a ajuns să depășească performanțele (în ceea ce privește rezoluția, claritatea, reproducerea culorii) fotografiei clasice, mai ales dacă luăm în considerare faptul că imaginea este

expusă pe același tip de hârtie fotografică cu cel folosit în mod curent de laboratoarele analogice. Dezavantaje? Dacă ne referim la aparatele foto, singurul dezavantaj ar fi prețul de achiziție încă destul de mare pentru buzunarele românilor. Dacă vorbim în schimb de laboratoarele foto digitale, acestea nu prezintă practic nici un dezavantaj, ci din contră, rezultatele sunt net în avantajul laboratoarelor digitale.

XPC: Cum apreciați impactul acestei tehnologii

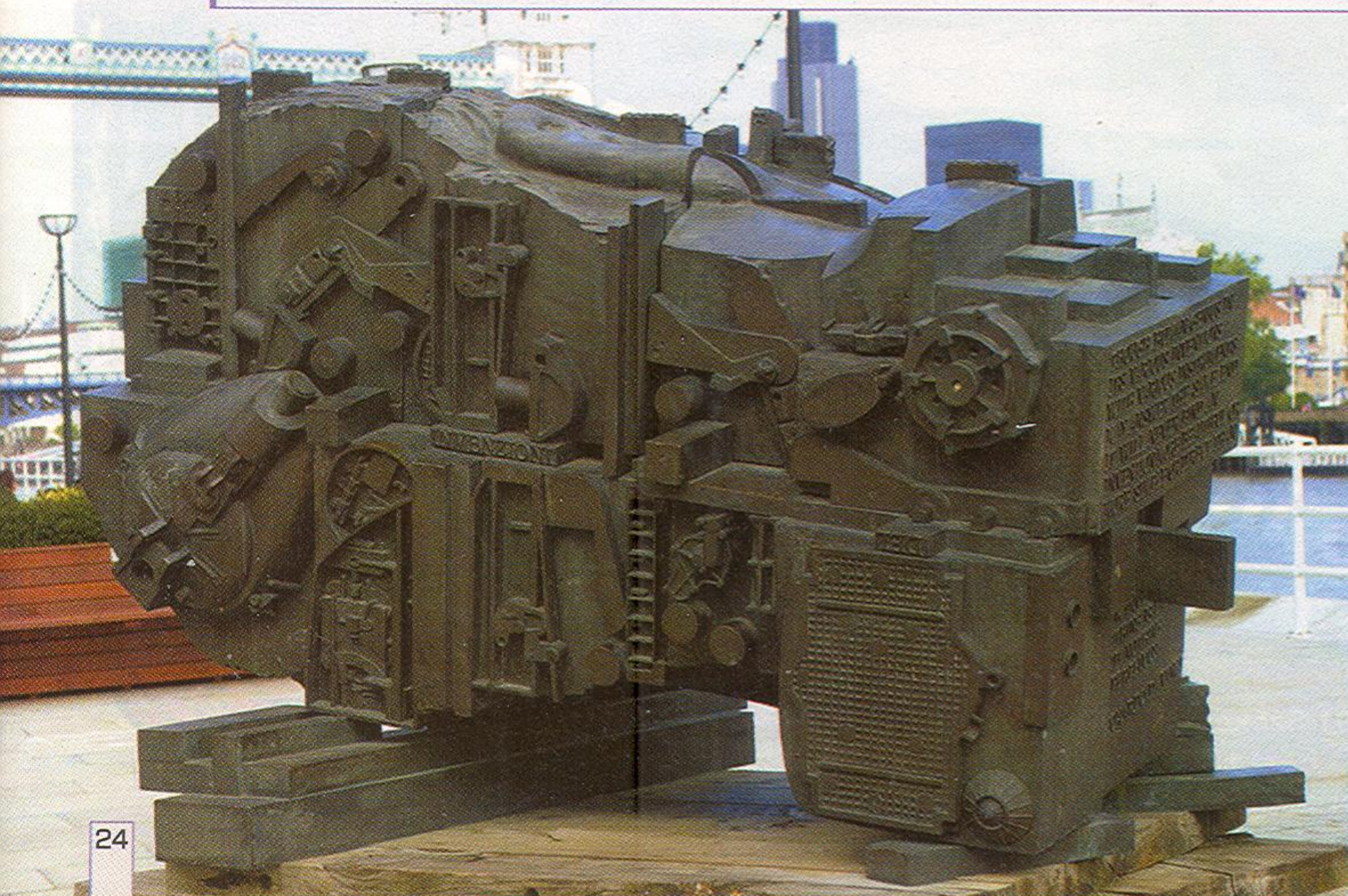
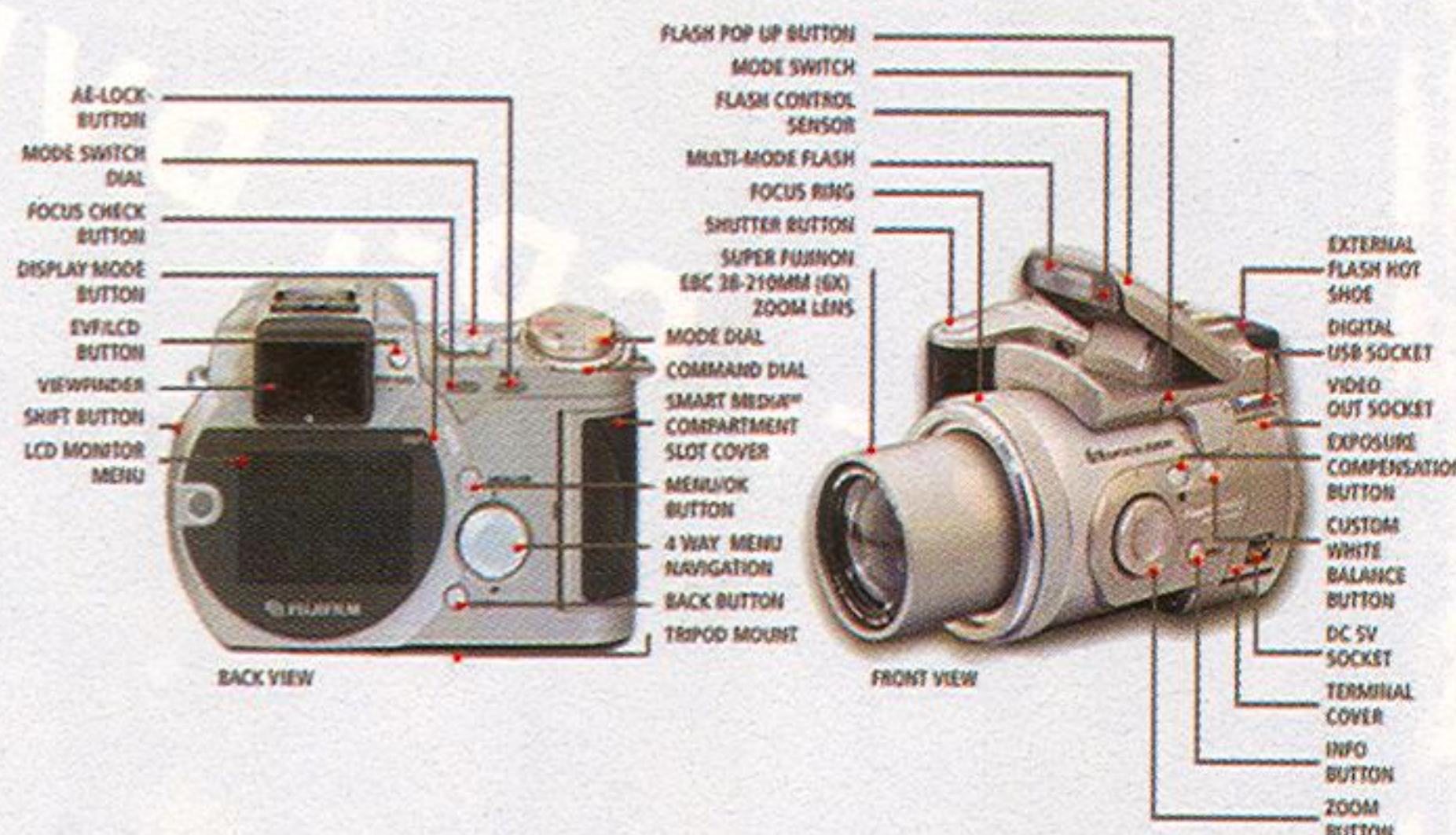
pe plan românesc?

BN: Surprinzător de bun.

XPC: Care sunt caracteristicile care individualizează Fuji pe piața camerelor foto digitale?

BN: Faptul că Fujifilm investește enorm în cercetare și dezvoltare a făcut ca Fujifilm să fie singura care folosește Super CCD-ul pentru aparatele foto-digitale. O mică explicație: piesa de bază a aparatului foto este CCD-ul. Acesta este compus dintr-un număr de fotocelule dreptunghiulare; Super CCD-ul produs de Fujifilm dispune în schimb de fotocelule octogonale. Datorită acestui fapt, rezoluția imaginii captate va fi de 3, 6 ori mai mare pe aceeași suprafață. Asta înseamnă că imaginea captată cu un Super CCD va fi mai clară, cu o tonalitate lineară, foarte mare acuratețe, culori identice cu cele pe care le vede ochiul uman, viteză foarte mare la expunere (1/2000s)

XPC: Care este echivalentul vitezei de fotografiere de la aparatele clasice în



Una dintre imaginile tipice folosite pentru a verifica nivelul și calitatea capturii unei camere foto digitale.

Fotografia "pe om" este un test de bază pentru camerele foto digitale, reproducerea impecabilă a culorii pielii fiind o recunoaștere directă a calității sale.

fotografia digitală? Se poate fotografia un glonț plecând de pe țeavă (situație posibilă în cazul fotografiei clasice n.n)?

BN: Pentru aparatele foto digitale FUJI viteza la expunere variază în funcție de model între 1/4 și 1/2000 secunde la expunerea automată și între 3 și 1/2000 la expunerea manuală. Povestea cu glonțul este adevarată.

XPC: Camerele obișnuite folosesc tipuri de film diferite pentru diverse medii sau tipuri de iluminare. Care este corespondentul acestei tehnici în fotografia digitală?

BN: Sensibilitățile echivalente în comparație cu filmele clasice pot varia de asemenea în funcție de modelul folosit și sunt de 100,200,400,800,1600 și chiar de 3200 ISO.

XPC: Ce formate de imagine se folosesc în fotografia digitală?

BN: Formatul de imagine cel mai des folosit este bineînțeles JPEG, dar, pentru unele modele, pe lângă JPEG se folosesc în funcție de necesități și formatele TIFF-RGB și TIFF-YC.

Î: Care sunt noile tehnologii cu care va "ataca" Fuji la acest început de mileniu?

R: În primul rând Fuji vine cu Super CCD-ul, apoi sunt noile modele de aparate foto digitale pentru amatori la rezoluții de

peste 6 milioane de pixeli; de asemenea Fuji este prima și singura firmă producătoare de laboratoare digitale la care tehnologia de expunere, prelucrare și printare este în întregime digitală (unele din aceste laboratoare digitale funcționează deja în România). Se pare că Fujifilm pregătește și alte surprize pentru viitorul apropiat.

XPC: Ce ne puteți spune în legătură cu transferul fotografiilor de pe aparatul fotodigital pe un alt mediu? Dacă utilizatorul unei camere foto digitale nu dispune de un PC, ce soluții i se oferă?

BN: Orice producător de aparate foto digitale care se respectă furnizează împreună cu aparatul și softul necesar descărcării imaginilor pe PC. În cazul Fujifilm acest soft poate fi Twain Driver for downloads (Adobe Photodeluxe Home Edition) pentru Windows și Macintosh sau mai nou USB driver, Exif Viewer, DP Editor, Apple QuickTime 4.0, Adobe PhotoDeluxe Home Edition 3.0 de asemenea pentru Windows și Macintosh. Dacă utilizatorul nu dispune de un PC, cea mai simplă soluție este să-și conecteze aparatul foto digital la televizorul de acasă prin intermediul cablului de transfer inclus în kitul de vânzare al aparatului; a doua soluție ar fi să achiziționeze un printer laser Fujifilm NX70 care poate printa de pe Smart Media pe hârtie termautochrome.

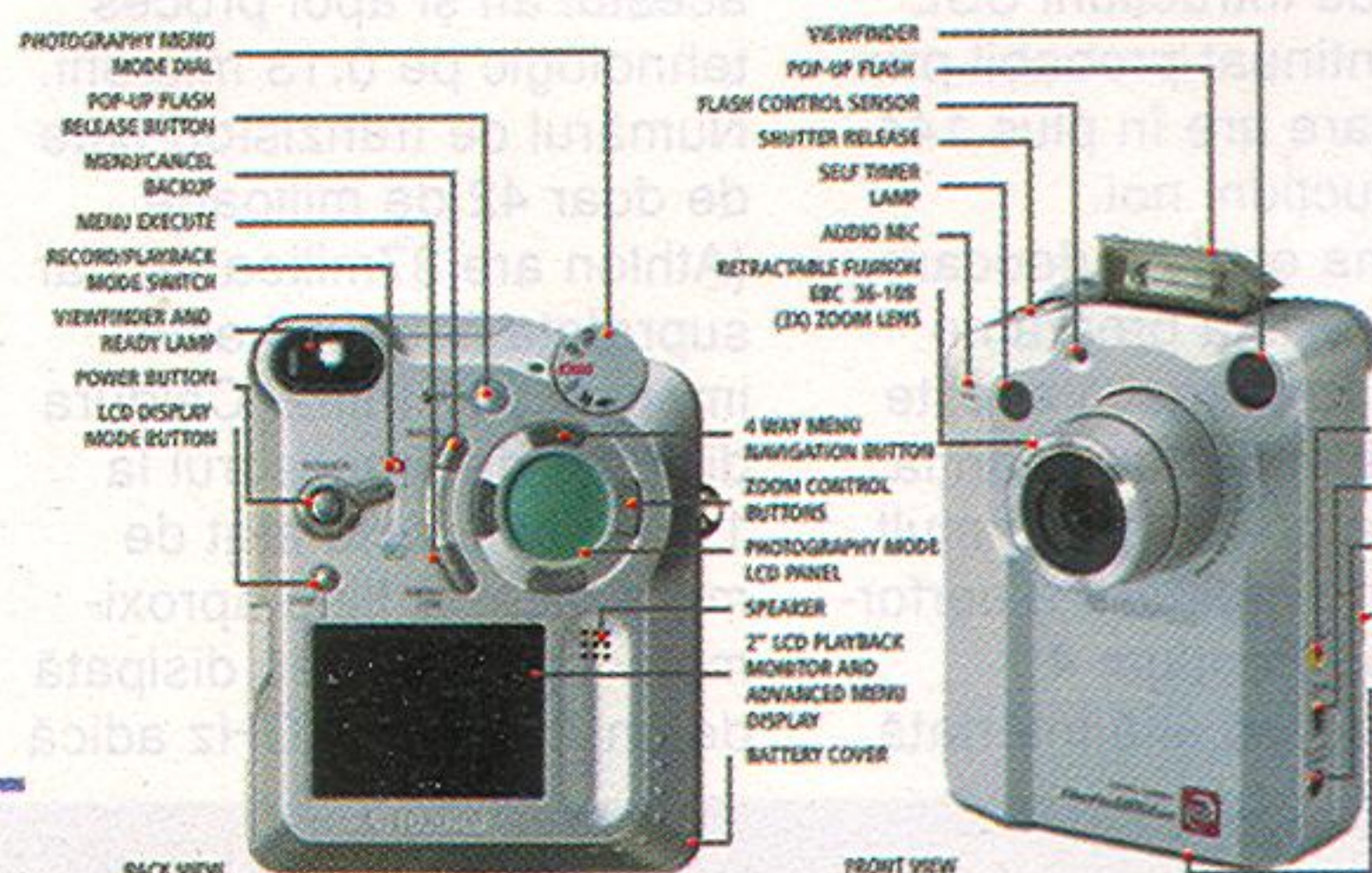
XPC: Ce servicii conexe de fotografie digitală se pot oferi posesorului unei astfel de camere foto?

BN: Pe lângă faptul că posesorul unui aparat foto digital poate descărca fotografiile aproape imediat, laboratorul foto digital Frontier 350 marca Fujifilm poate oferi servicii de prelucrare profesională a imaginilor, poate printa calendare, cărți de vizită, mai multe fotografii pe un singur format, poate prelucra fotografia conform dorinței clientului, poate primi și prelucra imagini trimise pe e-mail, poate scrie imaginile primite pe un CD (care va include și un program de prelucrare "pentru acasă"). Aceasta nu este tot, pentru că în permanență software-ul laboratorului (în prezent acesta dispune de patru tipuri de software diferite) este îmbunătățit și astfel gama de servicii oferite crește. Ce este bine de știut este că acest tip de laborator digital permite și prelucrarea imaginilor de pe orice film fotografic, diapozitive, fotografii, aparate digitale și orice tip de suport media.

XPC: Ce oportunități pentru trucarea fotografiilor oferă mediul digital?

BN: Oportunitățile pentru trucarea fotografiilor sunt practic limitate doar la numărul de programe dedicate acestui lucru. Fujifilm oferă pe lângă cele 4 programe folosite pe laboratorul Frontier 350, un program realizat în colaborare cu Microsoft (denumit Microsoft Picture It! Express 2001 for Windows, Fujifilm Photoware/EZ for Macintosh) program ce va fi livrat împreună cu fotografiile (de orice fel) prelucrate și transferate pe un CD dedicat acestui lucru în laboratoarele Frontier 350 (sub denumirea de Fujicolor CD).

XPC: Vă mulțumim



Mai rapid decât Rapidul

Intel Pentium 4

Tip produs: Procesoare
Redactor: Daniel Roșu

Noua generație de procesoare peste 1000 MHz

Din păcate procesoarele Pentium III care au fost o vreme cele mai performante de pe piață au rămas la frecvența de 1GHz. Pentru a putea face față concurenței compania Intel a fost nevoită să introducă pe piață un procesor cu o nouă arhitectură numită NetBurst și primul procesor IA-32 care o folosește: Pentium 4.

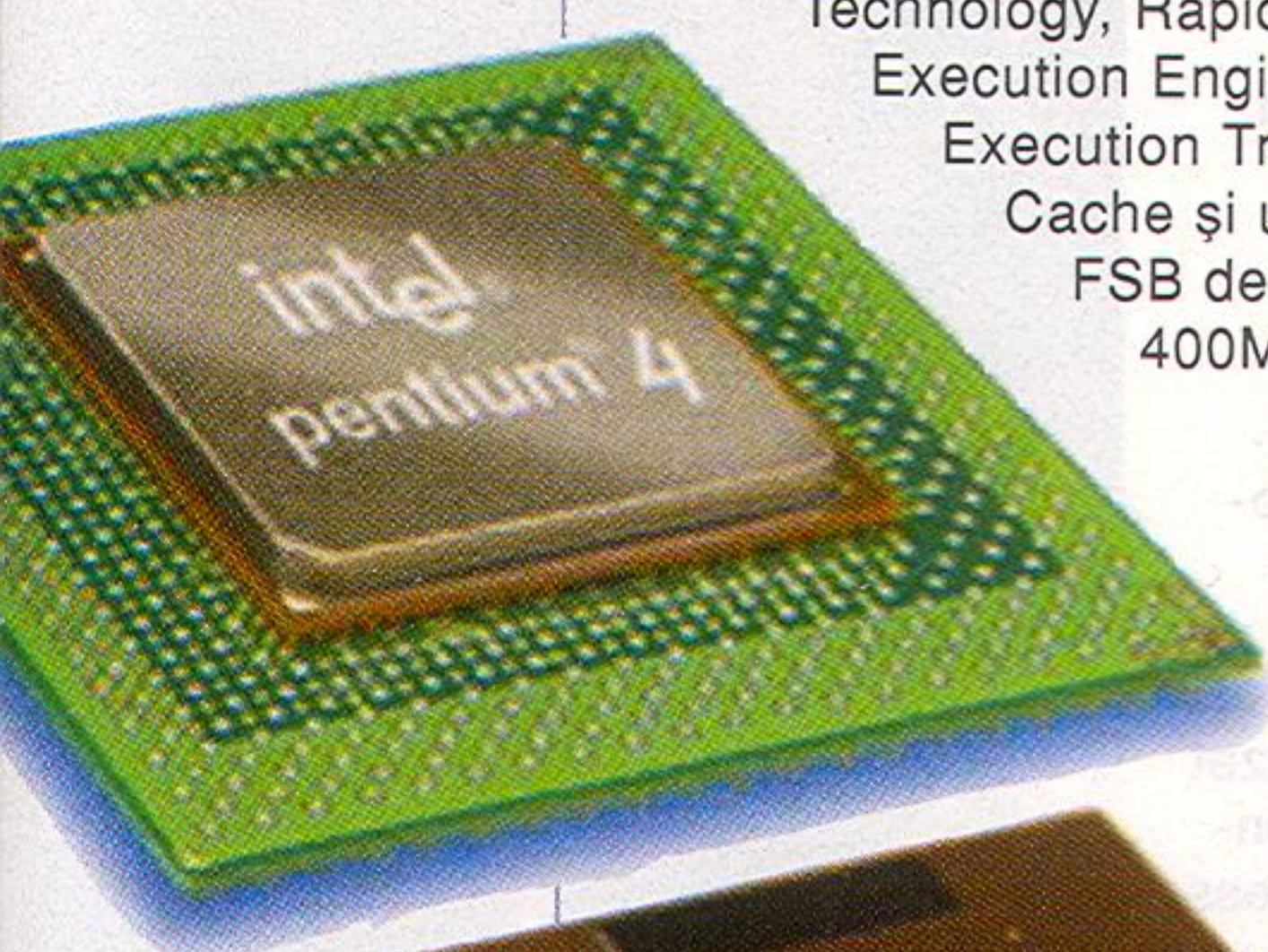
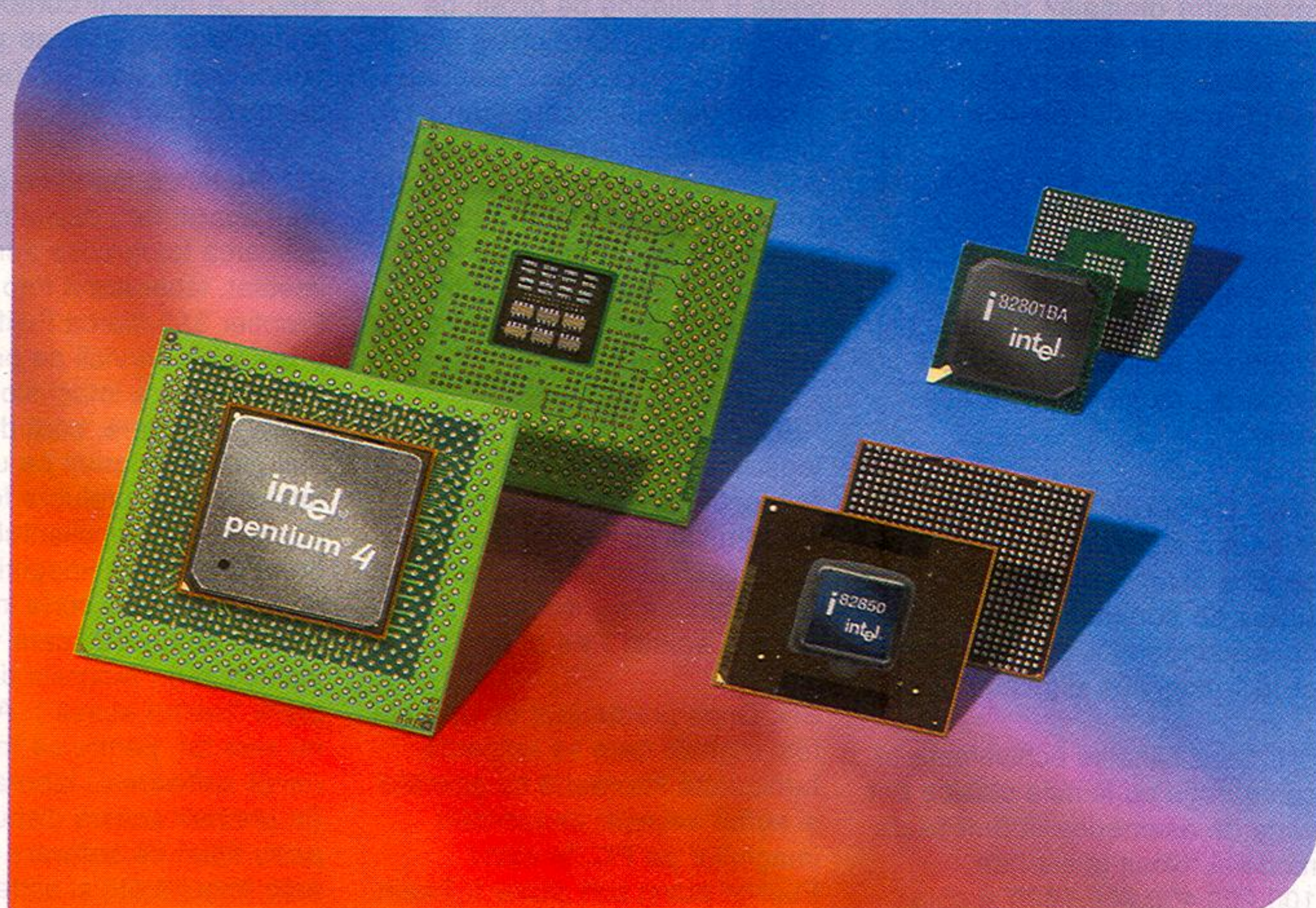
Primele procesoare din această familie sunt cele la 1.4GHz și 1.5GHz, cele mai rapide procesoare din familia x86. Noua arhitectură are avantajul că procesoarele care o vor folosi vor putea crește foarte rapid frecvența de funcționare. NetBurst micro-arhitectură cuprinde Hyper Pipelined Technology, Rapid Execution Engine, Execution Trace Cache și un FSB de 400MHz.

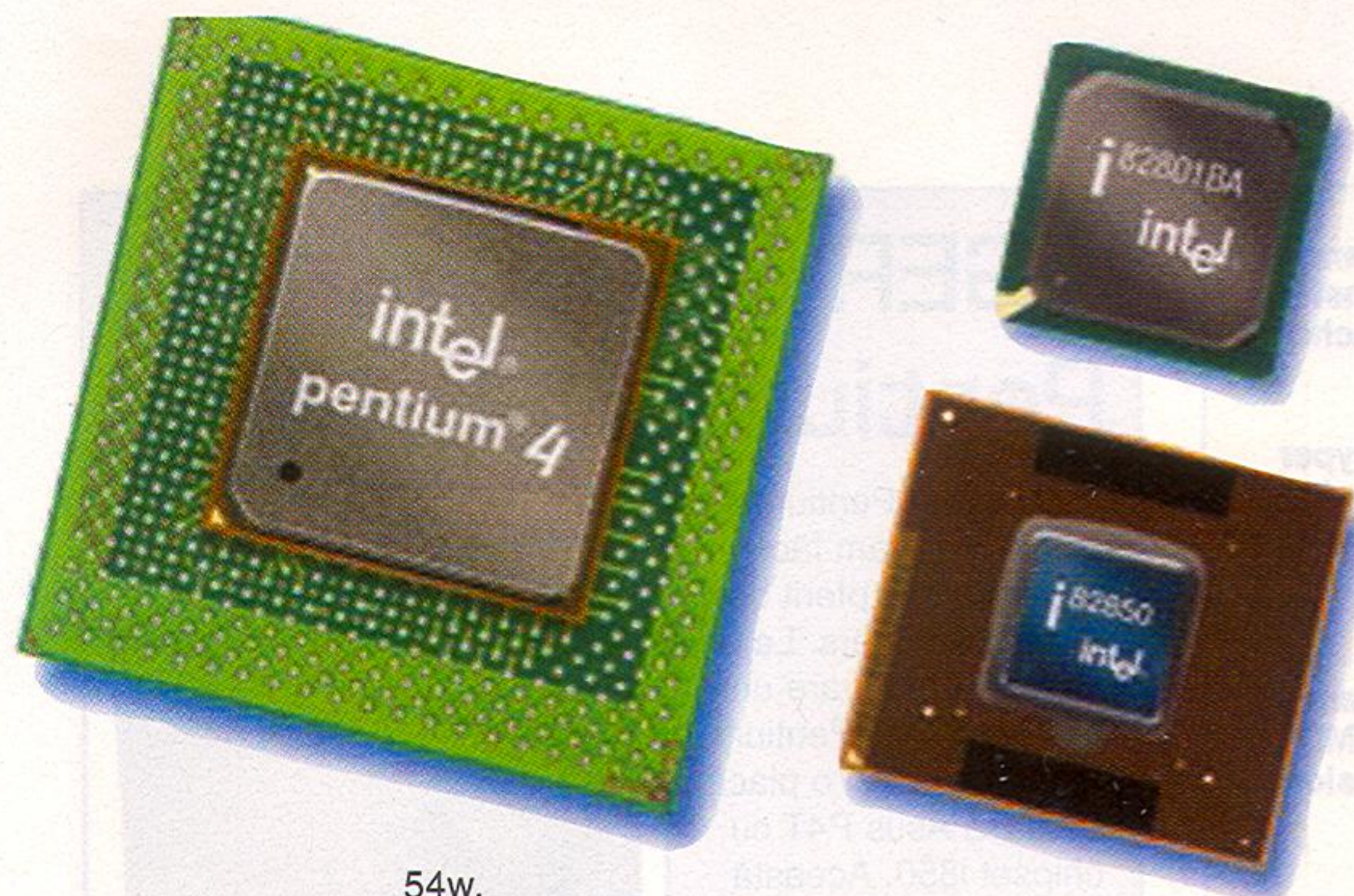
Alte îmbunătățiri aduse față de arhitectura P6 sunt Advanced Dynamic Execution, Advanced Transfer Cache, Enhanced Floating Point & Multimedia Unit, Streaming SIMD Extensions 2. Tehnologia Hyper Pipelined se referă la faptul că acum procesoarele vor avea un pipeline cu o adâncime de 20 de nivele, dublu față de numărul lor la familia de procesoare PIII. Acest lucru va fi principalul motiv pentru care procesoarele pot funcționa la o viteză mult mai mare ele pur și simplu efectuând mai puține calcule pe un ciclu de ceas.

Rapid Execution Engine se referă la cele 2 unități de calcul pentru numere întregi care funcționează la o frecvență dublă față de cea a procesorului. Pentium 4 are un cache L1 de 8kb, jumătate din cel exis-

tent pe procesoarele PIII și mult mai mic decât cel de pe procesoarele Athlon care au 64Kb de cache L1. Cu reducerea cantității de cache se reduce totuși și latency-ul acesta fiind cu 50% mai mic la P4 decât la Athlon. În ceea ce privește cacheul L2, P4 depășește cu mult celelalte procesoare. Transferul de date dintre acesta și procesor se face pe fiecare ciclu de ceas și pe 256 biți oferind o lățime de bandă de 48Gb/s pe când un Athlon la 1.5GHz ar atinge doar 6Gb/sec. Succesul pe care Intel l-a avut prin folosirea setului de instrucțiuni SSE va fi continuat probabil prin SSE2 care are în plus 144 de instrucțiuni noi. Problema este că deocamdată nu există programe care să folosească aceste instrucțiuni dar cu apariția lor se va observa mai mult ca sigur o creștere a performanțelor. Pentium 4 folosește și o altă interfață

pentru conectarea cu placa de bază. Aceasta se numește acum Socket-423 și din păcate se pare că va fi folosită doar până la jumătatea acestui an, Intel urmând apoi să treacă la Socket 478. Cu acest lucru AMD va avea iarăși un avantaj mare pentru că și viitoarea generație de procesoare de la ei vor funcționa tot pe Socket A. Procesul de fabricație este deocamdată pe 0.18 microni și folosește interconectori din aluminiu, dar Intel are planuri pentru trecerea la interconectori de cupru până la sfârșitul acestui an și apoi proces tehnologic pe 0.13 microni. Numărul de tranzistori este de doar 42 de milioane (Athlon are 37 milioane) dar suprafața chip-ului este imensă: 217 mm². Căldura disipată de procesorul la 1.5 GHz nu este atât de mare, acesta fiind aproximativ egală cu cea disipată de un Athlon la 1GHz adică





54w.

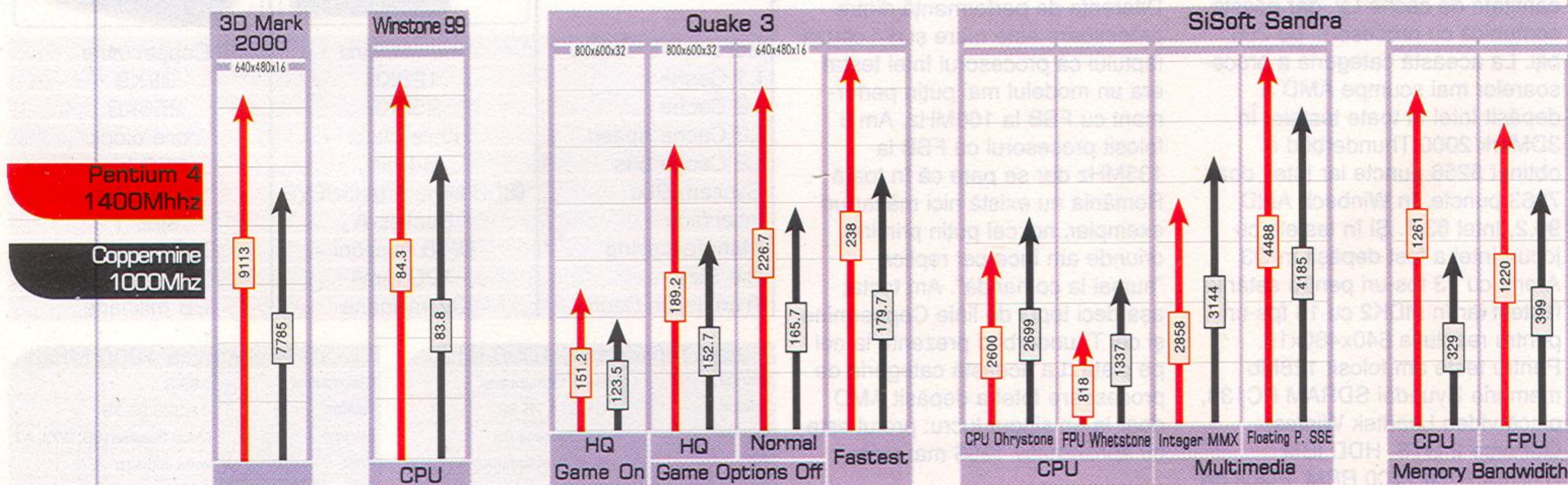
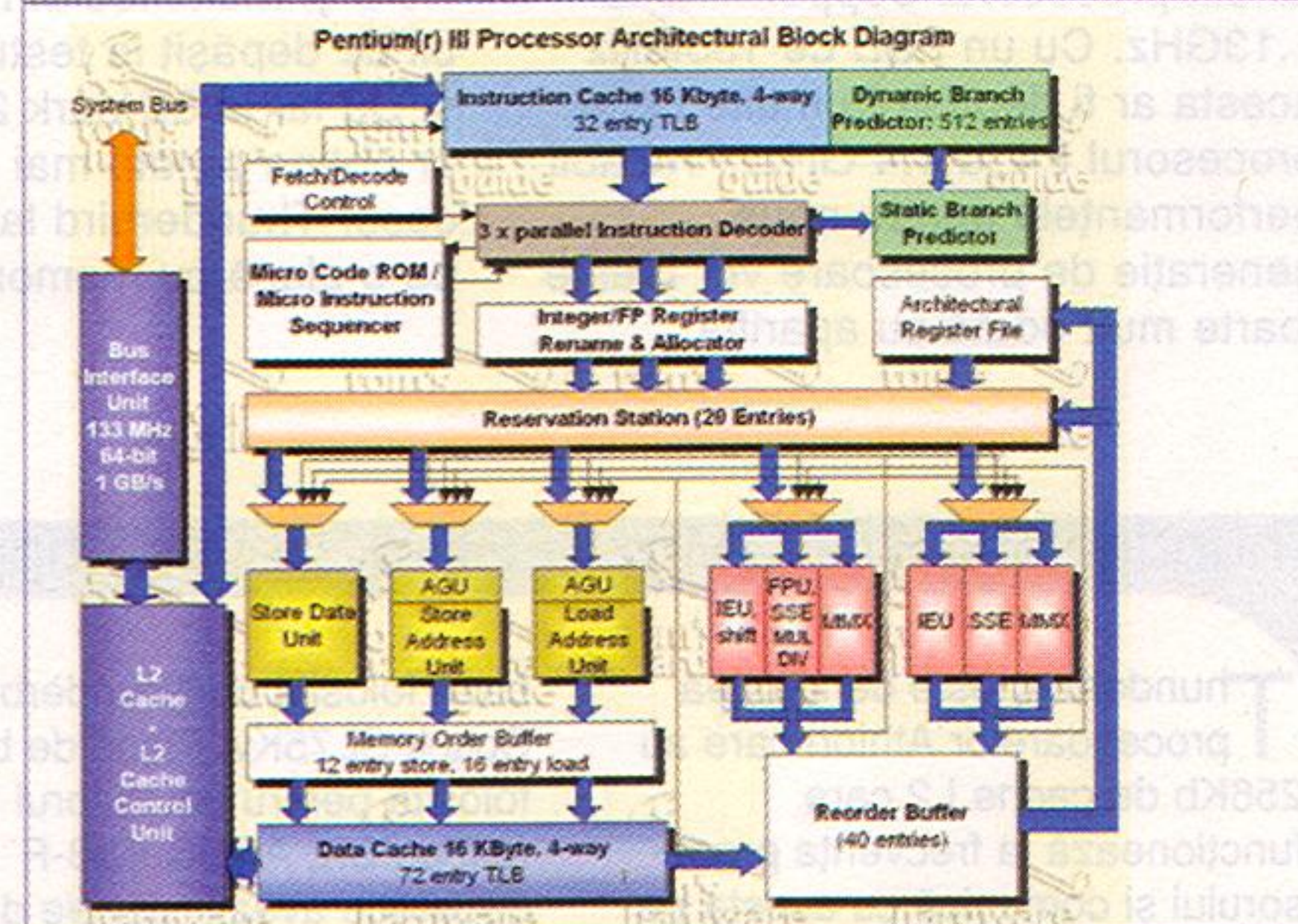
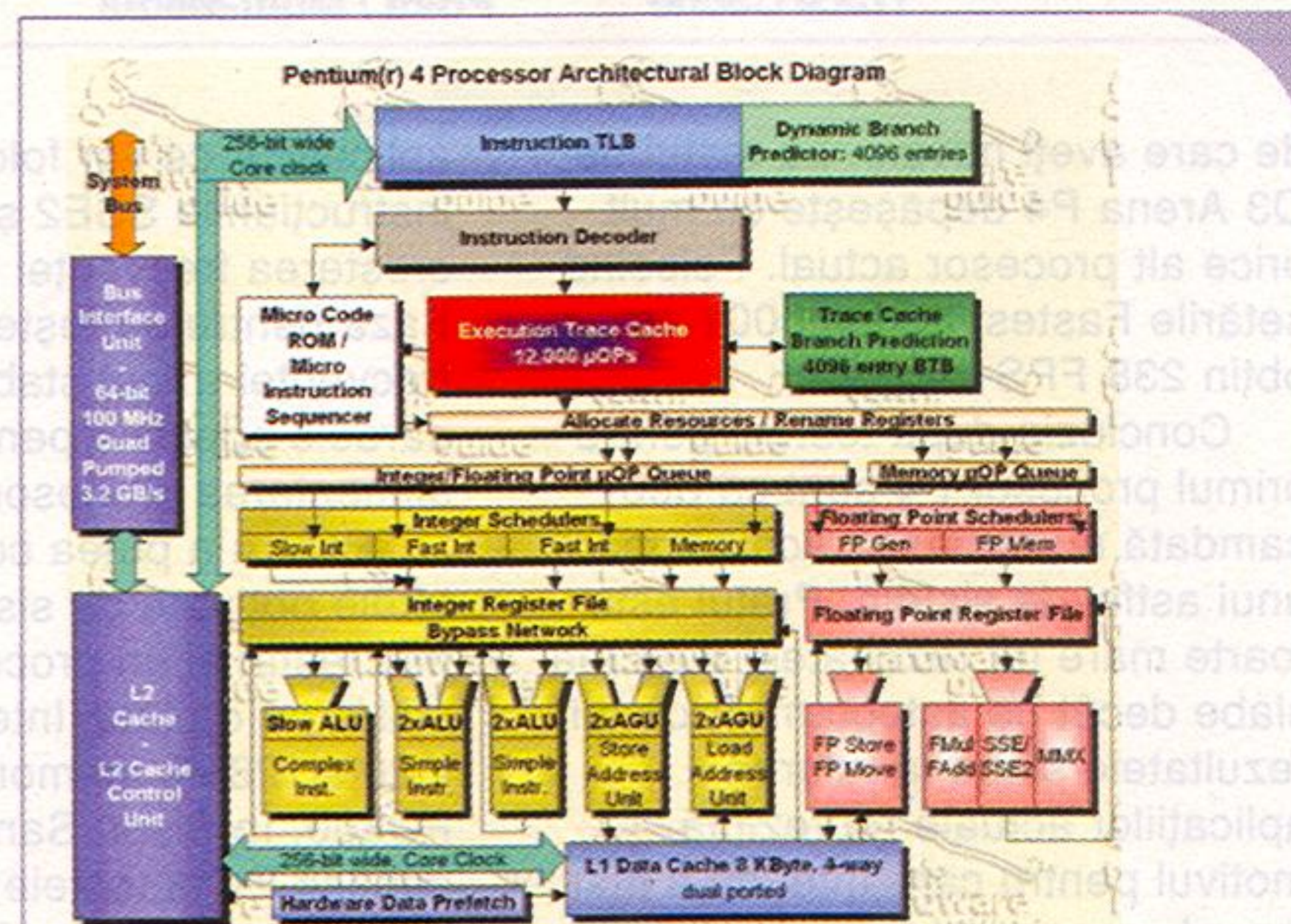
Singurele plăci de bază pe care vor putea funcționa procesoarele P4 sunt deocamdată cele cu chipset i850. Frecvența bus-ului pentru procesoarele P4 este 100MHz multiplicat de 4 ori (ceva asemănător cu AGP care este pe plăcile mai noi 4x deși funcționează la aceeași frecvență) deci efectiv 400MHz cu lățime maximă pentru transferul de date de 3.2 Gb/s. Memoria folosită este RDRAM și probabil VIA vor fi primii care vor lansa variante de plăci care să folosească memorie SDRAM sau chiar DDR. Datorită contractului dintre Intel și Rambus fiecare procesor P4 este vândut împreună cu 2 RIMM-uri de 64Mb memorie RDRAM PC800. Tot cu P4 este nevoie acum de o altă carcasă și sursă de alimentare. Carcasa este necesară pentru a putea instala coolerul mare al procesorului iar sursa nouă trebuie să dispună de un conector

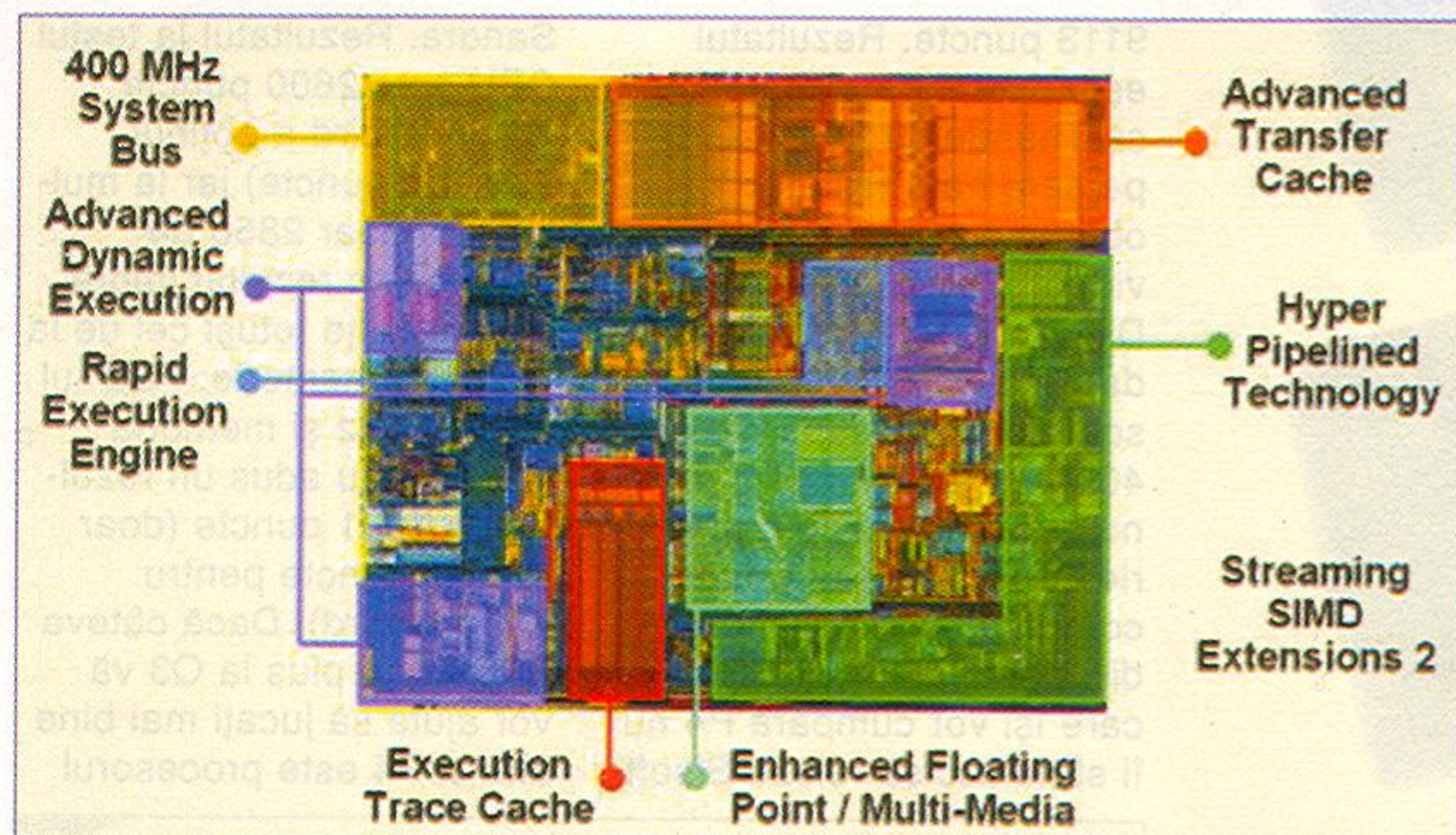
suplimentar pentru tensiunea de +12v care este folosită pentru o mai mare stabilitate a sistemului la această frecvență mare.

După toate aceste caracteristici de-a dreptul impresionante, teoretic procesorul ar trebui să obțină rezultate excelente în orice test actual. Din păcate rezultatele nu sunt pe măsura așteptărilor deși sunt cele mai bune pe care le-am obținut până acum. Intel se laudă cu faptul că Pentium 4 dispune de cea mai bună performanță pentru calculele în virgulă mobilă dar aceasta este deocamdată chiar mai slabă decât cea a unui procesor PIII care ar rula la aceeași frecvență. Rezultate mai bune nu se vor putea obține doar la rularea aplicațiilor optimizate SSE2. La testul de 3DMark2000 în rezoluția 640x480x16 cu ajutorul unei plăci Asus GeForce 2 Ultra P4 testat a obținut

9113 puncte. Rezultatul este destul de slab pentru că Thunderbirdul la 1GHz pe care l-am testat a obținut cu aceeași placă video 8256 puncte. Diferența este foarte mică dacă ne gândim că procesoarele sunt despărțite de 400MHz iar Thunderbirdul nu a fost ajutat de o memorie DDR care s-ar putea compara cu cea Rambus din sistemul P4. Pe cei care își vor cumpăra P4 nu îi sfătuiesc să ruleze Sisoft

Sandra. Rezultatul la testul CPU este 2600 puncte (Thunderbird a obținut 2827 de puncte) iar la multimedia doar 2858 de puncte. Un rezultat impresionant este totuși cel de la testul de memorie: FSB -ul de 400MHz și memoria Rambus au adus un rezultat de 1261 puncte (doar 381 de puncte pentru Thunderbird). Dacă câteva FPS-uri în plus la Q3 vă vor ajuta să jucați mai bine atunci P4 este procesorul





de care aveți nevoie. La testul de Q3 Arena P4 depășește cu mult orice alt procesor actual. Folosind setările Fastest la demo001 se obțin 238 FPS-uri.

Concluzia după testele pentru primul procesor P4 sunt că deocamdată nu rentează achiziționarea unui astfel de sistem. Prețul este foarte mare iar rezultatele sunt mai slabe decât ne așteptam. Probabil rezultatele slabe la rularea aplicațiilor actuale reprezintă motivul pentru care Intel nu a mai lansat procesorul Coppermine la 1.13GHz. Cu un FSB de 133MHz acesta ar fi depășit în multe teste procesorul P4 la 1.4 GHz. Probabil performanțele pentru noua generație de procesoare vor crește foarte mult odată cu apariția

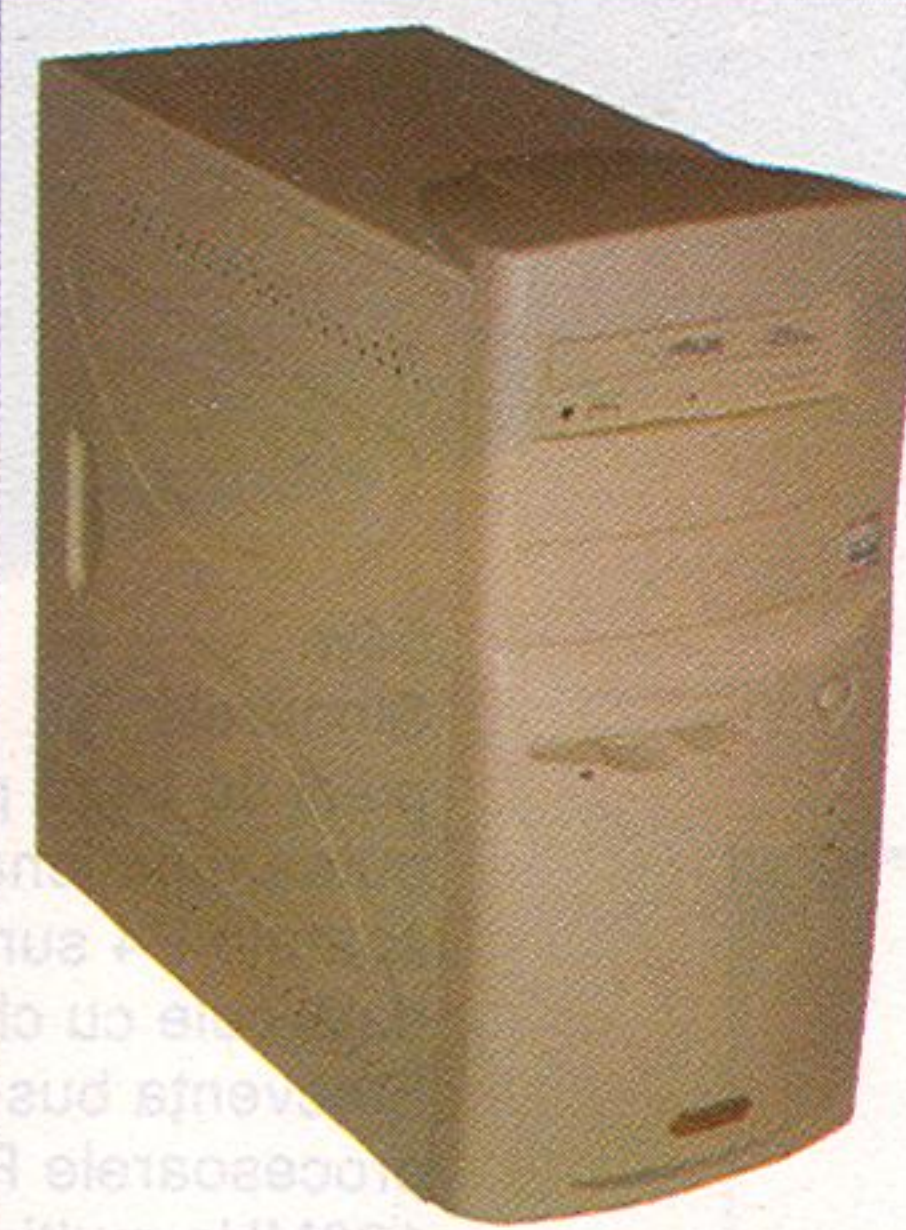
aplicațiilor ce vor folosi instrucțiunile SSE2 și odată cu creșterea frecvenței de funcționare. Baza pentru o creștere rapidă a frecvenței a fost stabilită prin standardele speciale pentru răcirea și alimentarea procesorului.

Pentru a putea compara rezultatele obținute de sistemul P4 am mai testat și un procesor PIII la 1GHz pe o placă Intel cu chipset i820 și 128Mb memorie RIMM PC800. În Sisoft Sandra acesta a depășit P4 la testele de procesor, HDD și multimedia. P4 este imposibil de depășit la testul de memorie și Q3 iar la 3DMark 2000 probabil ar obține o notă mai mare un procesor Thunderbird la 1.2GHz folosit pe o placă cu memorie DDR.

AGER Pentium 4, 1.4 GHz

Sistemul Pentium 4 pe care am făcut testele a fost oferit de Ager Computers. La bază, sistemul are un procesor Intel Pentium 4 la 1.4 GHz și o placă de bază Asus P4T cu chipset i850. Această placă de bază este diferită de alte modele prin faptul că se poate utiliza chiar și cu o carcasă ATX normală, eliminând nevoia de a achiziționa o carcasă de Pentium 4, greu de găsit de altfel.

Sistemul este dotat excepțional, memoria fiind de 384Mb RIMM PC600 (2RIMM x128Mb + 2RIMM 64Mb), mai mult decât suficient pentru orice variind de la grafică 3d la utilizarea de 10 aplicații puternice simultan. Hard discul este un Quantum LM 20Gb 7200 rpm, CD-ROM-ul ASUS 45x. Placa



video este cea mai puternică soluție existentă pe piață la ora actuală, evident până la apariția GeForce 3: ASUS GeForce 2 Ultra 64Mb DDR. Placa de sunet este SB Live Gold. Pentru teste am folosit WIN 98SE, Detonator 6.50, ultimele drivere pentru i850 și, evident, DirectX8.0.

Detalii

Ofertant	AGER
Telefon	(01) 336 93 17
Adresa	Str. Bibescu Vodă 17
Web	www.ager.ro

Thunderbird 1000Mhz FSB 133 vs. Coppermine 1000Mhz FSB 100

Thunderbird este denumirea procesoarelor Athlon care au 256Kb de cache L2 care funcționează la frecvența procesorului și comunică cu acesta pe 64 biți. Coppermine are aceeași cantitate de cache L2, dar acesta comunică cu procesorul pe 256 biți. La această categorie a procesoarelor mai scumpe AMD a depășit Intel în toate testele. În 3DMark 2000 Thunderbird a obținut 8256 puncte iar Intel doar 7363 puncte, în Winbench AMD 90.2, Intel 83.1. Și în testele cu jocuri Intel a fost depășit în Q3 Arena cu 13 fps-uri pentru setările fastest iar în MDK2 cu 16 fps-uri pentru rezoluția 640x480x16. Pentru teste am folosit 128Mb memorie Hyundai SDRAM PC133, placă video Leadtek Winfast GeForce 2 GTS, HDD IBM DTLA307020 7200 RPM. Placa de

bază folosită cu Thunderbird a fost Soltek SL75Kv. Placa de bază folosită pentru procesorul Intel a fost un BX, ASUS P3B-F deoarece aveam nevoie de Slot 1, procesorul venind în variantă slot. Diferența de performanță dintre procesoare este mare și din cauza faptului că procesorul Intel testat era un modelul mai puțin performant cu FSB la 100MHz. Am fi folosit procesorul cu FSB la 133MHz dar se pare că în toată România nu există nici măcar un exemplar, noi cel puțin primind, oriunde am încercat replica "numai la comandă". Am testat așa deci topul de linie Coppermine și cel Thunderbird prezente la noi pe piață. La această categorie de procesoare Intel a depășit AMD doar la un singur lucru: prețul este cu aproximativ 120\$ mai mare.

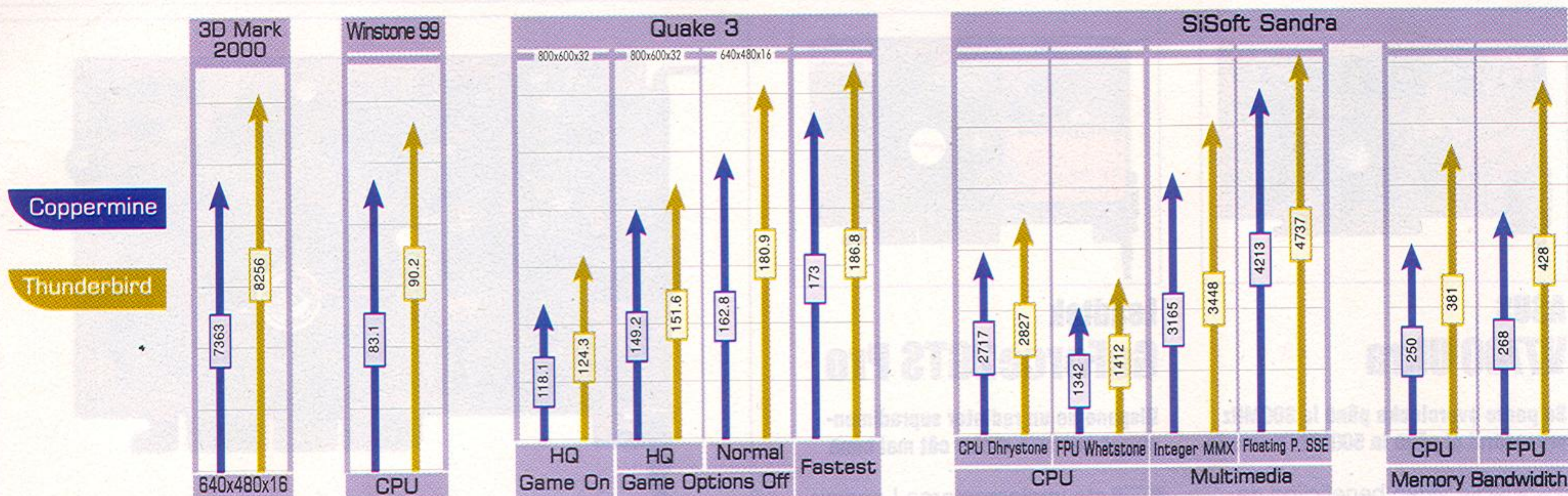
	AMD Athlon 1 GHz	Intel Pentium III 1 GHz
Core	Thunderbird	Coppermine
L1 Cache	128KB	32KB
L2 Cache	256KB	256KB
L2 Cache speed	core clock	core clock
L2 Cache bus	64-bit	256-bit
System Bus	(200 MHz efectiv)EV6	100 MHz
Interface	Socket-A	slot 1
Manufacturing	0.18 microni	0.18 microni
Die Size	120 mm ²	106 mm ²
Transistor Count	37 milioane	28 milioane

Detalii Thunderbird 1000 Mhz

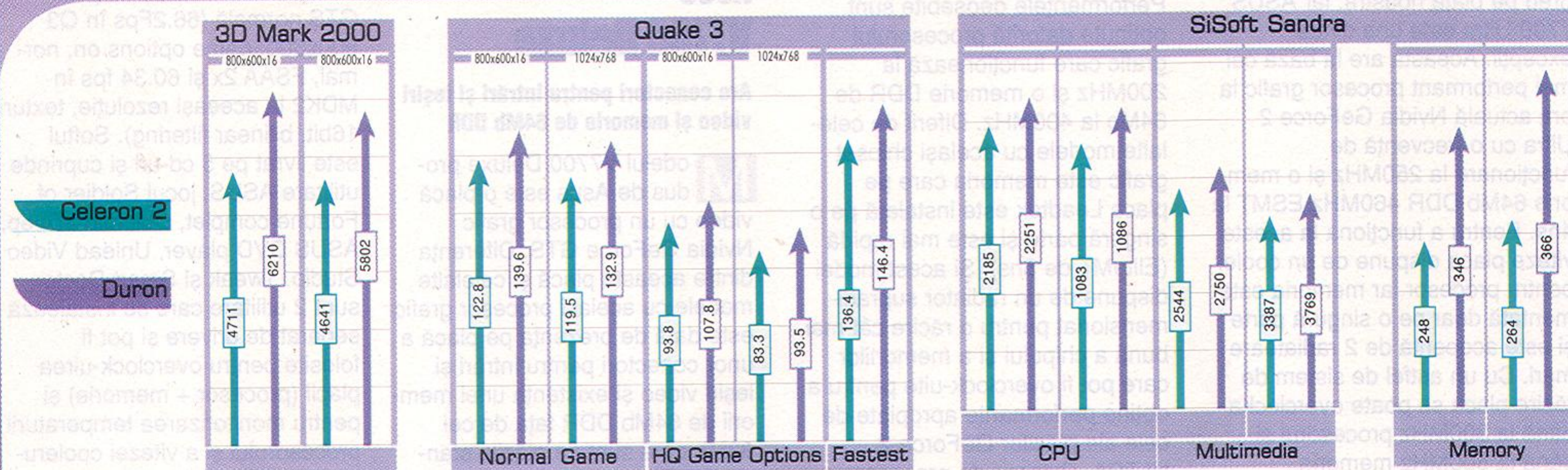
Ofertant	Best Computers
Telefon	01-314.76.98
Adresa	Bd Elisabeta 25
Web	www.bestcomputers.ro
Preț	211\$

Detalii Coppermine 1000 Mhz

Distribuit	ASBIS
Telefon	01-320.96.70
Adresa	Matei Basarab 106, B173, A7
Web	www.asbis.ro
Preț	313\$



Duron 800 vs. Celeron 2 800



Celeron 2 800 este ultimul procesor din familia Celeron 2 de la Intel și este primul care funcționează cu o frecvență a FSB-ului de 100MHz. Și el este realizat după arhitectura Coppermine dar cu doar jumătate din cache-ul acestuia. Pe Celeron există 32kb cache L1 și 128Kb cache L2 pe 256 biți și cu asociativitate pe 4 căi. De aceea, chiar dacă acum funcționează cu un FSB identic cu cel al procesoarelor Coppermine, performanțele sunt mult mai slabe. Celeron este realizat cu o tehnologie pe 0.18 microni, funcționează cu un multiplicator 8x100MHz și are o dimensiune de 90mm². Duron 800MHz dispune de 25 milioane de tranzistori asamblați cu o tehnologie pe 0.18 microni și interconectori de aluminiu, 128Kb cache L1, 64Kb de cache L2 pe 64bit. Overclockingul la Celeron se face foarte simplu și doar prin modificarea FSB-ului pentru că procesoarele Intel au multiplicatorul blocat. De la 800MHz pro-

cesorul a funcționat fără probleme până la 980MHz pe o placă ASUS CUSL-2 fără modificarea tensiunii de alimentare. Deși rezultatele obținute de acest procesor sunt mai bune datorită FSB-ului de 100MHz totuși acum el nu mai poate fi overclockat atât de mult ca variantele cu vechiul FSB de 66MHz. Duron se poate overclock-a fie prin modificarea FSB ca la Celeron, fie prin modificarea multiplicatorului după ce se lipesc conectorii de pe bridge-ul L1. Din păcate la Duron căldura disipată este foarte mare și în timpul funcționării la viteză normală și de aceea pentru overclocking mai serios trebuie neapărat un cooler foarte bun. Duron a depășit Celeron în toate testele efectuate. Cea mai mare diferență între cele 2 procesoare a apărut în testul de 3DMark2000 1499 de puncte în favoarea Duron-ului. La Q3 și Sisoft Sandra diferențele au fost mai mici, doar 10Fps pentru setările Fastest și 66 de puncte în tes-

tul de procesor. Pentru ambele teste sistemul a fost alcătuit din: memorie 128Mb SDRAM Hyundai PC133, HDD IBM DTLA 307020 - 20Gb, 7200rpm, ATA 100, placă video

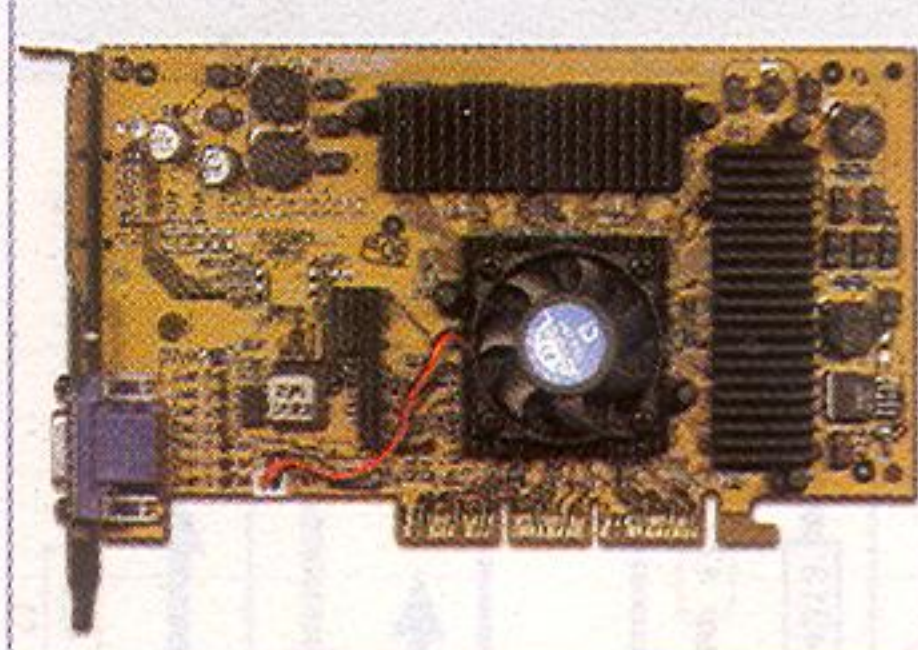
Leadtek Winfast GeForce GTS iar plăcile de bază au fost marca ASUS. Pentru Celeron 2 Cusl-2 cu chipset i815e iar pentru Duron Asus A7V cu KT133.

	AMD Duron 800	Intel Celeron 2 800
Core	Spitfire	Coppermine128
Clock Speed	600 - 800 MHz	533 - 800MHz
L1 Cache	128KB	32KB
L2 Cache	64KB	128KB
L2 Cache peed	core clock	core clock
L2 Cache bus	64-bit	256-bit
System Bus	(200 MHz efectiv)EV6	100 MHz
Interface	Socket-A	Socket-370
Manufacturing	0.18 microni	0.18 microni
Die Size	100 mm ²	90 mm ²
Transistor Count	25 milioane	29 milioane

Detalii Duron 800 Mhz	
Ofertant	Best Computers
Telefon	01-314.76.98
Adresa	Bd Elisabeta 25
Web	www.bestcomputers.ro
Pret	83\$

Detalii Celeron 2 800 Mhz	
Distribuitor	ASBIS
Telefon	01-320.96.70
Adresa	Matei Basarab106, B173, A7
Web	www.asbis.ro
Pret	164\$

Placi video > Chipset > GeForce 2 GTS Ultra



ASUS V7700 Ultra

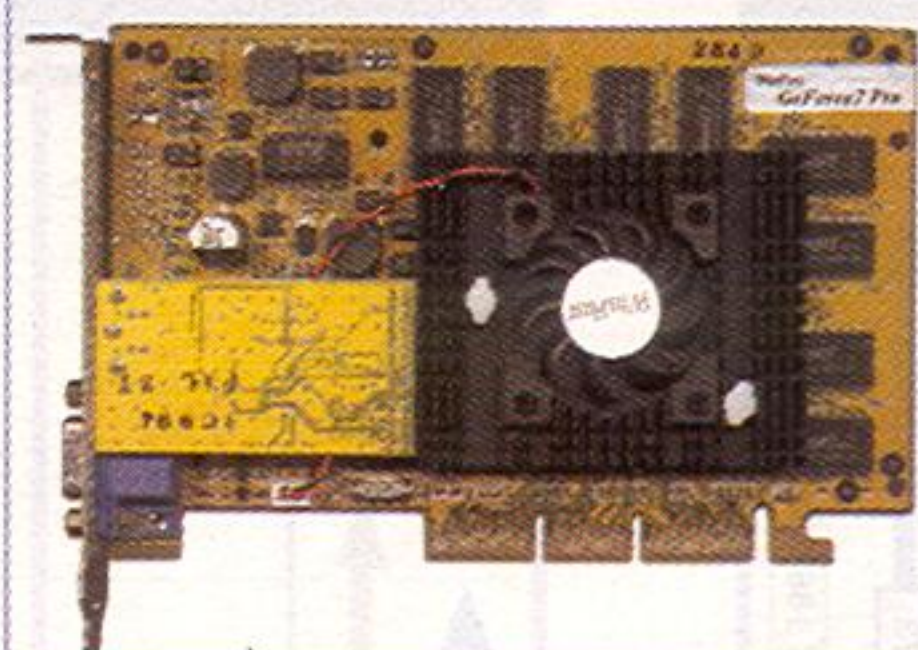
Se poate overlocka până la 300MHz procesorul și până la 500MHz memoria

Plăcile video beneficiind de ultimă tehnologie și având un preț foarte ridicat acced foarte greu pe piața noastră, iar ASUS 7700 Ultra este una dintre excepții. Aceasta are la bază cel mai performant procesor grafic la ora actuală Nvidia GeForce 2 Ultra cu o frecvență de funcționare la 250MHz și o memorie 64Mb DDR 460MHz ESMT la 4ns. Pentru a funcționa la aceste viteze placa dispune de un cooler pentru procesor iar memoria este montată doar pe o singură parte și este acoperită de 2 radiatoare mari. Cu un astfel de sistem de răcire placa se poate overlocka până la 300MHz procesorul și până la 500MHz memoria. Rezultatele în testele 3DMark 2000: 1280x1024x32: 4292 puncte iar Q3 Arena 800x600 86.6fps pentru setări Normal și 52.5fps pentru setări HQ cu FSAA 2x on bineînțeles.

Pe placă există un conector care ar putea fi folosit cu un daughter board pentru modulul TV-out (din păcate nu a fost folosit de cei de la ASUS). Softul livrat cu placa vine pe 4 CD-uri și cuprinde driverele și utilitarele Asus, programul Colorific 3Deep, Asus DVD player și jocul Soldier of Fortune.

Teste				
Contact			Preț	554\$
Producător	ASUS	Distribuitor	AGER	
Ofertant:	AGER			
Adresa	str. Dimitrie Cantemir nr. 2A			
Telefon	01-335.73.03			
Web	www.ager.ro			
Detalii tehnice				
GPU	GeForce2Ultra	Ramdac	350	
Memorie	64MbDDR-4ns	Frecvență	460 MHz	
Procesare	31 mil.polig./s	Procesor	250 MHz	
Lățime de bandă memorie				7.36 Gb/sec.
Dotări	Radiatoare memorie, soft			
Teste - 1280x1024x32 - fps				
3DMark 2000				4292
Quake 3 High Quality				105
WinBench 99				807
Verdict				96.01




Placi video > Chipset > GeForce 2 GTS Pro



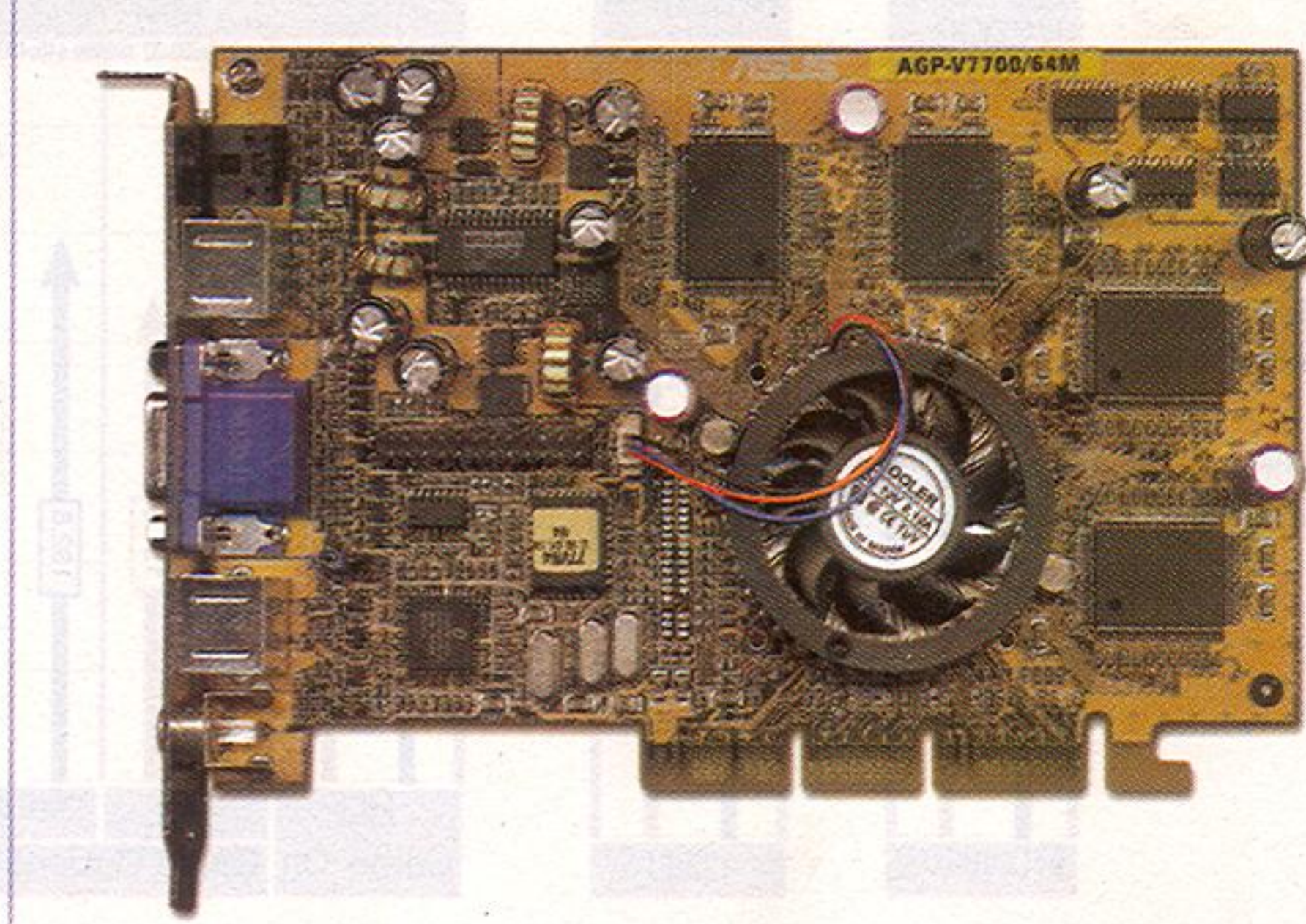
Leadtek GeForce2GTS Pro

Dispune de un radiator supradimensionat pentru o răcire cât mai bună

Este implementarea Leadtek pentru chipset-ul GeForce2 GTS PRO de la NVIDIA. Performanțele deosebite sunt obținute datorită procesorului grafic care funcționează la 200MHz și o memorie DDR de 64Mb la 400MHz. Diferit de celelalte modele cu același chipset grafic este memoria care pe placa Leadtek este instalată pe o singură parte și este mai rapidă (EliteMT de 5ns). Și acest model dispune de un radiator supradimensionat pentru o răcire cât mai bună a chipului și a memoriilor care pot fi overlock-uite pentru a obține performanțe apropiate de cele ale plăcilor GeForce 2 ULTRA. Puterea de procesare a mai mult de 25 milioane poligoane/secundă și a 1.6 Gigatexeli/secundă fac Quake 3 Arena jucabil în rezoluția de 800x600 cu FSAA on: 46.5fps la setări HQ și 74.8 cu setări normale (game options on). Pe placă există și un modul de TV Out cu mufă S-Video iar în pachet sunt livrate și 3 cabluri pentru conectarea la televizor sau video. Softul nu este prea variat dar cuprinde driverele personalizate Leadtek, programul utilitar Winfox și utilitarul Colorific 3Deep.

Teste			
Contact		Preț	335\$
Producător	Leadtek	Distribuitor	Skin Media
Ofertant	Skin Media		
Adresa	Str. Puskin 18, București 1		
Telefon	01-231.50.97		
Web	www.leadtek.com		
Detalii tehnice			
GPU	GeForce2Pro	Ramdac	350
Memorie	64MbDDR-5ns	Frecvență	400 MHz
Fill Rate	1.6 Gtex/sec.	Procesor	200 MHz
Lățime de bandă memorie			6.4 Gb/sec.
Dotări	TV-Out, cooler mare, cabluri adaptoare		
Teste - 1280x1024x32 - fps			
3DMark 2000			3813
Quake 3 High Quality			66.1
WinBench 99			805
Verdict			87.72

Placi video > Chipset > GeForce 2 GTS



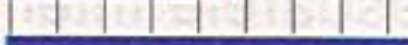


ASUS V7700 Deluxe

Are conectori pentru intrări și ieșiri video și memorie de 64Mb DDR

Modelul V7700 Deluxe produs de Asus este o placă video cu un procesor grafic Nvidia GeForce GTS. Diferența dintre această placă și celelalte modele cu același procesor grafic este dată de prezența pe placă a unor conectori pentru intrări și ieșiri video și existența unei memorii de 64Mb DDR față de cei 32Mb care sunt pe plăcile standard GeForce GTS. Conectarea la echipamentele video se face prin cele 3 cabluri adaptoare livrate cu placa și prin intermediul mufelor Video input (7pini), sau S/VHS - Tv out, RCA-TV-Out. Standardul televizorului se poate alege între Pal și NTSC prin setarea unui jumper de pe placă. Placa mai dispune și de un conector pentru ochelarii 3D Asus care sunt livrați în prețul pachetului. Ochelarii 3D pot fi folosiți în toate jocurile care folosesc accelerare Direct3D sau Opengl. Pentru senzații cât mai reale driverele conțin setări predefinite pentru jocurile mai cunoscute și se pot seta diferiți parametri direct în joc (luminozitate, gamma, contrast). Radiatorul rotund destul de mic este totuși de ajuns pentru procesorul care funcționează la 200MHz. Driverele speciale se instalează automat la introducerea CD-ului în unitate (detectează automat sistemul de operare și versiunea de DirectX). Ele sunt necesare pentru a putea folosi funcțiile de captură video și ochelarii 3D. Rezultatele în teste nu sunt spectaculoase fiind practic identice cu

cele pe care le obține o placă GTS normală (66.2Fps în Q3 800x600, game options on, normal, FSAA 2x și 60.34 fps în MDK2 la aceeași rezoluție, texturi 16bit, bilinear filtering). Softul este livrat pe 5 cd-uri și cuprinde utilitare ASUS, jocul Soldier of Fortune complet, Colorific 3Deep, ASUS DVD player, Unlead Video Studio. Tweak și Smart Doctor sunt 2 utilitare care se instalează separat de drivere și pot fi folosite pentru overlock-uirea plăcii (procesor + memorie) și pentru monitorizarea temperaturii procesorului și a vitezei coolerului. Programul Video Security poate fi folosit împreună cu o minicameră pentru a detecta mișcarea într-o anumită zonă (se poate seta sensibilitatea, cât de des să urmărească mișcarea, după câtă vreme să declanșeze alarma). După detectarea mișcării programul poate fi setat să înregistreze activitatea sau chiar să sune la un anumit număr de telefon și să lase un mesaj. Pe lângă suportul pentru jocuri mai există și un program pentru vizionarea imaginilor 3D. Pe ansamblu o placă excelentă cu dotări de excepție.

Teste			
Contact	Preț		402\$
Producător	ASUS	Distribuitor	AGER
Ofertant	AGER		
Adresa	str. Dimitrie Cantemir nr. 2A		
Telefon	01-335.73.03		
Web	www.ager.ro		
Detalii tehnice			
GPU	GeForce2GTS	Ramdac	350 MHz
Memorie	64 Mb DDR	Frecvență	333 MHz
Fill Rate	1.6 Gtex/sec.	Procesor	200 MHz
Lățime de bandă memorie	5.3 Gb/sec.		
Dotări	Ochelari 3D, video in/out, TV Out, soft		
Teste - 1280x1024x32 - fps			
3DMark 2000			3327
Quake 3 High Quality			55.5
WinBench 99			802
Verdict	81.00		

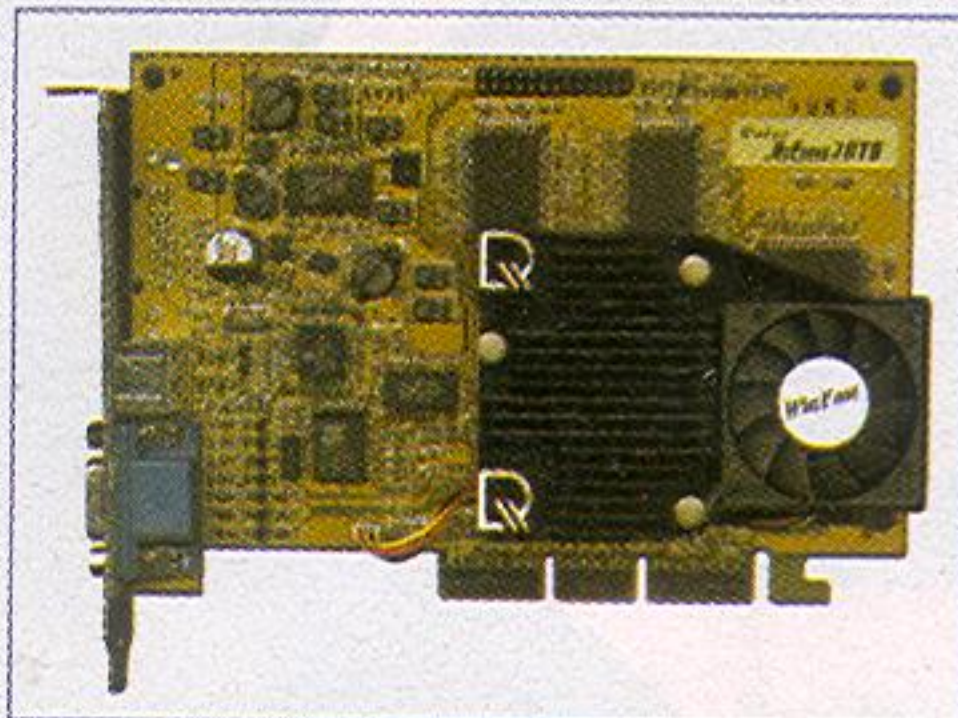
EXE

un prieten pentru viitorul tău!

Galati, Str. Brailei nr. 26
Tel/Fax: 036-319120



Placi video > Chipset > GeForce 2 GTS





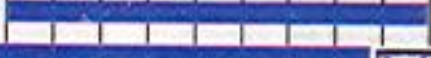
Leadtek GeForce2GTS 32

Leadtek aduce una dintre cele mai dotate versiuni de GTS

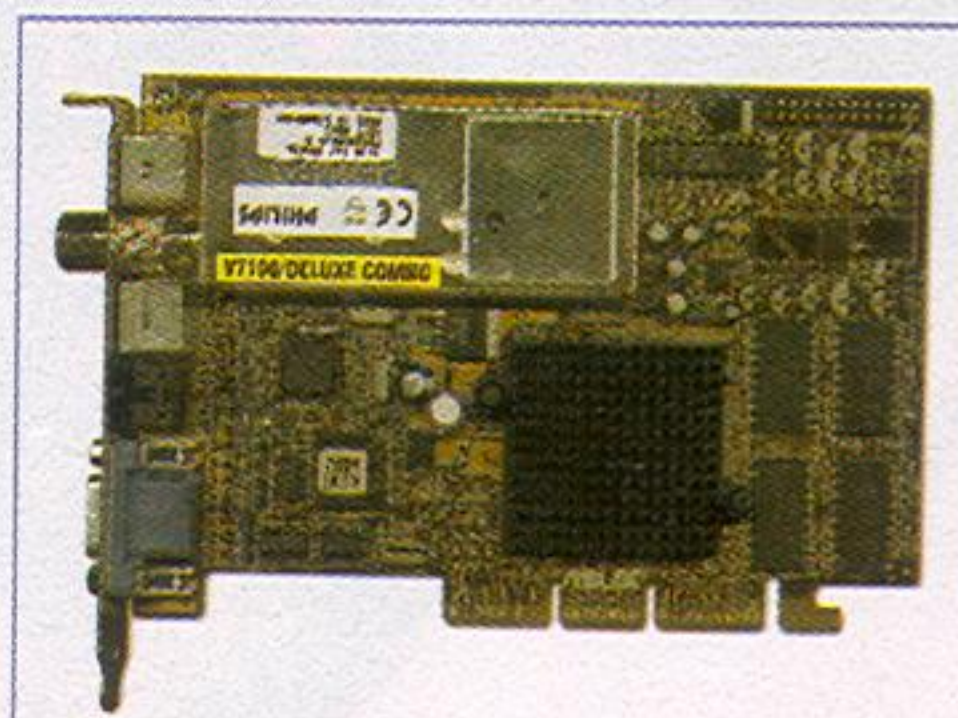
Placa GTS 32 de la Leadtek nu reprezintă lansarea de către firmă a plăcii cu acest chipset ci relansarea ei, fiind practic a doua variantă de GeForce 2 GTS 32 care vede lumina soarelui.

Chiar dacă în primă fază venise tot cu un design rezonabil de placă cu dotări bune, Leadtek aduce acum una dintre cele mai dotate versiuni de GTS, inferioară însă variantei Deluxe de la ASUS. Lucrul cel mai evident la placă este cooler-ul imens care permite overclock-uirea sa. O opțiune nouă este și Hardware Monitoring-ul care oferă informații în timp real despre viteza cooler-ului sau temperatură ca și leduri de monitorizare care prin aprindere relevă informații despre placă la un moment dat. Performanțele acestei versiuni sunt foarte bune, superioare primeia în mod special datorită driverilor personalizați, versiunii noi de Detonator folosite și nu în ultimul rând memoriei Samsung de 5.5 ns

Pachetul include cablurile standard și adaptoare pentru TV-Out ca utilitarul WinFox pentru a modifica setările plăcii, programele Colorific și DVD Magic.

Teste				
Contact			Preț	210\$
Producător	Leadtek	Distribuitor	Skin Media	
Ofertant	Skin Media			
Adresa	str. Al. Puskin nr. 18			
Telefon	01-231.28.66			
Web	N/A			
Detalii tehnice				
GPU	GeForce2GTS	Ramdac	350 Mhz	
Memorie	32 Mb DDR	Frecvență	333 Mhz	
Fill Rate	1.6 GTex/sec	Procesor	200 Mhz	
Lățime de bandă memorie				5.3 Gb/sec
Dotări	Hardware Monitor, Cooler, Leduri control			
Teste - 1280x1024x32 - fps				
3DMark 2000				3222
Quake 3 High Quality				56.6
WinBench 99				817
Verdict				76.40




Placi video > Chipset > GeForce 2 MX

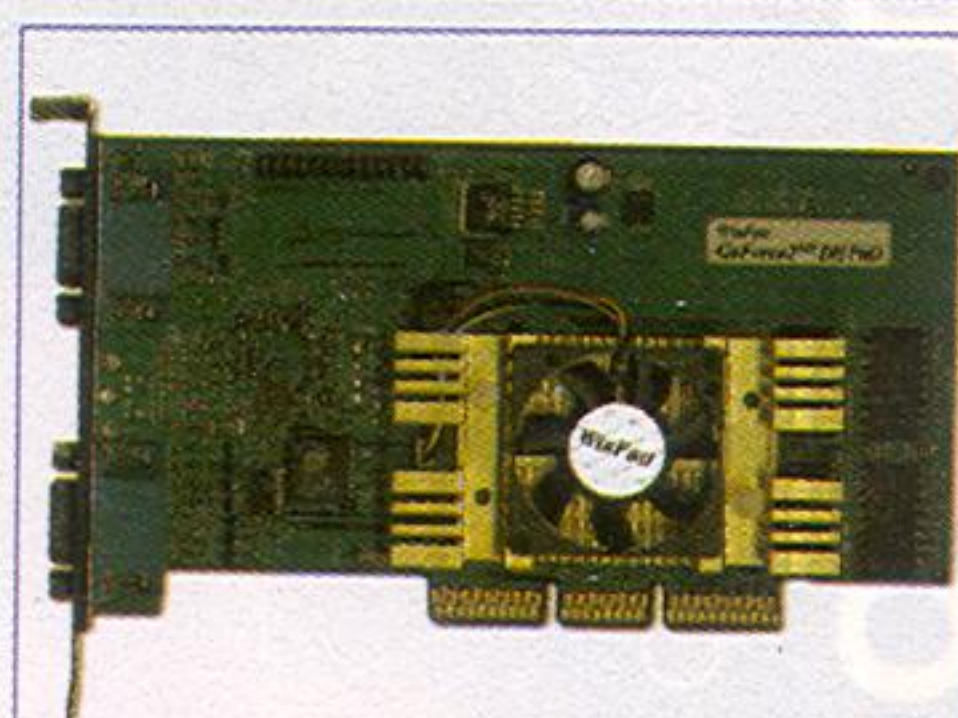


ASUS V7100 Deluxe Combo

Soluția GeForce 2 MX cu cea mai complexă dotare

Este dintre toate plăcile testate soluția GeForce 2 MX cu cea mai complexă dotare. Pe lângă caracteristicile clasice ale unei plăci video GeForce2 Mx (procesor 175MHz, 32Mb memorie SDRAM) placa folosește și arhitectura Twin View a chipului Mx pentru afișarea simultană a imaginilor pe monitor și pe televizor. Rezultatele obținute în teste sunt practic identice cu cele obținute de oricare altă placă concurentă dar ceea ce o deosebește total de acestea este prezența unui TV Tuner montat direct pe placa video. Conectorii existenți pe placă sunt Audio video input (8 pini), conector pentru antenă sau cablu, TV-out (SHVS 8pini) și conectorul pentru ochelarii 3D livrați și ei împreună cu placa. Pentru conectarea diferitelor dispozitive externe la placa video există în pachet cabluri adaptoare. Și la capitolul soft placa a depășit cu mult concurența. În cutie există 6 cd-uri care cuprind drivere și utilitare Asus (Tweak Utility, Smart Doctor), Unlead Video Studio, Asus DVD 2000, Cyberlink Video Live Mail 4, varianta completă a jocului Soldier of Fortune și Colorific 3Deep. Pe ansamblu cel mai dotat MX aflat în teste.




Teste			
Contact	Preț		212\$
Producător	ASUS	Distribuitor	AGER
Ofertant	AGER		
Adresa	str. Dimitrie Cantemir nr. 2A		
Telefon	01-335.73.03		
Web	www.ager.ro		
Detalii tehnice			
GPU	GeForce2 MX	Ramdac	350Mhz
Memorie	32 Mb SDR	Frecvență	166Mhz
Fill Rate	700 MTex/sec	Procesor	175Mhz
Lățime de bandă memorie			2.73 Gb/Sec
Dotări	AV In/Out SVideo, TV-Out, TV Tuner.		
Teste - 1024x768x32 - fps			
3DMark 2000			3122
Quake 3 High Quality			51.4
WinBench 99			807
Verdict			96.10

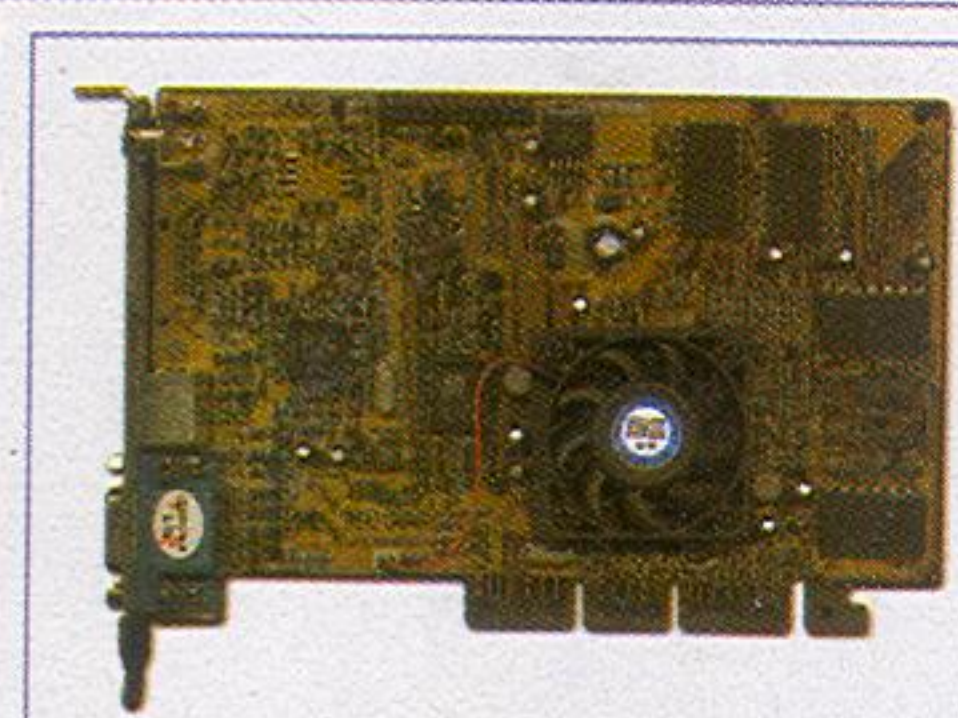


Leadtek GeForce 2 MX Dual

Particularizat prin sistemul de monitorizare hardware.

Spre deosebire de majoritatea firmelor ce produc plăci cu chipset-uri NVIDIA, Leadtek particularizează GeForce2Mx Dual Head prin sistemul avansat de monitorizare hardware. Pentru a putea măsura temperatura exactă a chipului se folosește un senzor care stă chiar deasupra procesorului în heatsink. Tot acest model este primul pe care există 3 Led-uri care dau informații despre AGP (semnalizare pentru 2x, 4x), led pentru eroare și led care semnalizează alimentarea plăcii. Deși în designul original de la Nvidia se consideră că chipsetul Mx nu consumă prea multă energie și nu necesită cooler, Leadtek a folosit pentru această placă un cooler destul de mare. Rezultatele în teste sunt excelente, puțin sub cele obținute de placa similară produsă de Hercules (aceasta vine direct overclockată) cu 80.1 FPS în Q3 Arena la rezoluția de 800x600 (HQ, game options on). Radiatorul mare face posibil overclockingul plăcii până la frecvențe mai mari. Placa este dotată cu Dual Head-ul ce permite afișarea imaginii pe două monitoare simultan, lucru facilitat de driverele Detonator modificate incluse pe CD. Tot acolo se află programul pentru monitorizare hardware, programul DVD Magic și Colorific 3Deep.




Teste			
Contact	Preț		128\$
Producător	Leadtek	Distribuitor	Skin Media
Ofertant	Skin Media		
Adresa	str. Al. Puskin nr. 18		
Telefon	01-231.28.66		
Web	N/A		
Detalii tehnice			
GPU	GeForce2 MX	Ramdac	350Mhz
Memorie	32 Mb SDR	Frecvență	166Mhz
Fill Rate	700 MTex/sec	Procesor	175Mhz
Lățime de bandă memorie	2.73 Gb/Sec		
Dotări	Monitorizare hardware, Dual head		
Teste - 1024x768x32 - fps			
3DMark 2000			3090
Quake 3 High Quality			50.8
WinBench 99			813
Verdict		81.22	

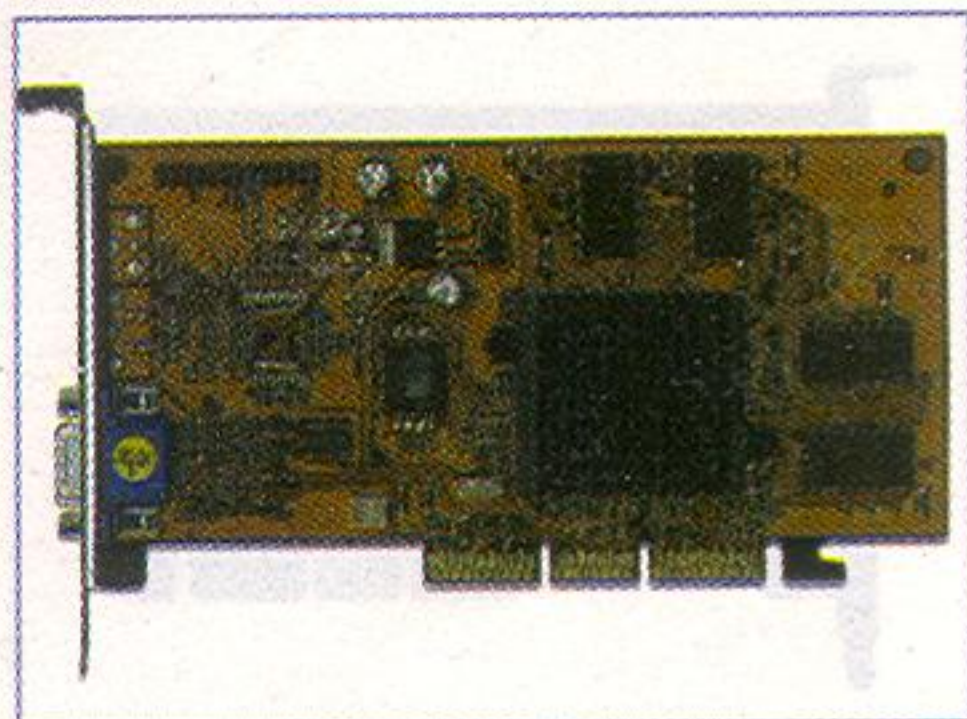


Butterfly GeForce2 MX

Are un radiator subțire și un cooler pentru a răci chipset-ul.

Atât pentru noi cât și pentru voi Butterfly este un producător aproape necunoscut de carduri grafice care se încadrează într-un segment de mijloc din punct de vedere calitativ cât și ca performanțe. Chiar dacă suferă din punct de vedere al prestigiului, producătorul nu s-a limitat la a scoate pe piață o placă standard, și chiar dacă a folosit frecvențe pentru memorie și chipset de 166/175 Mhz a dotat placa cu TV-Out și S-Video out, făcând-o și mult mai predispusă pentru overclocking. Acest lucru este posibil prin folosirea unui radiator subțire și a unui cooler pentru a acoperi chipset-ul, lucru prin care lasă în urmă chiar și producători cu nume ca Guillemot sau MSI. Performanțele de start ale plăcii, fără a i se aplica nici o operație de modificare a frecvenței sunt medii, situându-se aproximativ la mijlocul clasamentului. Nu am reușit să determinăm producătorul memoriei prezentă pe placă, aceasta nefiind marcată, manualul neoferind nici el nici o speranță, nefiind actualizat și prezentând cu preponderență instalarea de plăci video cu chipset Sis sau Savage. Driverele prezente pe CD sunt noi, Detonator 6.31. Prețul plăcii este excelent, raportul calitate preț fiind cel mai bun din toate MX-urile testate.

Teste				
Contact			Preț	92\$
Producător	Butterfly	Distribuitor	Tape Computer	
Ofertant	Tape Computer			
Adresa	Splai Unirii nr. 8			
Telefon	(01) 330 90 22			
Web	N/A			
Detalii tehnice				
GPU	GeForce2 MX	Ramdac	350Mhz	
Memorie	32 Mb SDR	Frecvență	166Mhz	
Fill Rate	700 MTex/sec	Procesor	175Mhz	
Lățime de bandă memorie				2.73 Gb/Sec
Dotări	TV-Out, S-Video Out, Cooler			
Teste - 1024x768x32 - fps				
3DMark 2000				3228
Quake 3 High Quality				53.5
WinBench 99				819
Verdict				86.57



PowerColor PowerGeneMX

O soluție MX de compromis privind raportul dotări/calitate/preț

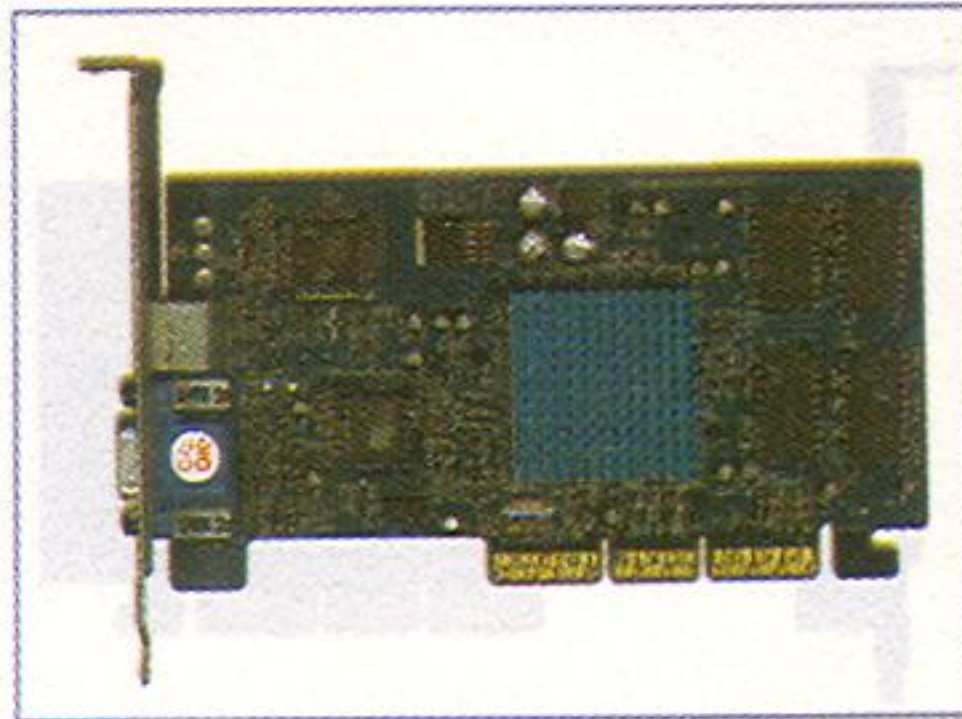
O soluție MX de compromis privind raportul dotări/calitate/preț este varianta de GeForce 2 MX de la PowerColor. Ținând cont că PowerColor este doar ansamblator, cu plăci care nu beneficiază de un design propriu firmei, se merge pe design-ul standard NVIDIA placa PowerGeneMX nevenind cu nici o dotare hardware în plus față de placa de referință de la producătorul chipset-ului video. Asta înseamnă 166/175 frecvențe pentru memorie și procesor, un simplu disipator de căldură montat pe chipset fără a beneficia de prezența unui cooler sau altui sistem de răcire suplimentar. De asemenea placa nu beneficiază nici de TV-Out și nici de Dual Head, două dintre opțiunile de referință pentru chipset-ul MX.

Performanțele sunt de asemenea cât se poate de standard fiind sub celelalte plăci însă numai cu 1-2 fps-uri, cantitate aproape neglijabilă.

Bundle-ul din pachet este reprezentat de jocul Wargasm de WinDVD Player și VCD player.

PowerGeneMX nu iese cu nimic în evidență față de orice altă placă MX, încadrându-se sub nivelul mediu al implementărilor acestui chipset.

Teste	
Contact	Preț: 117\$
Producător	PowerColor
Ofertant	Best Computers
Adresa	Bd Elisabeta 25
Telefon	01-314.76.98
Web	www.bestcomputers.ro
Detalii tehnice	
GPU	GeForce2MX
Memorie	32 MB
Fill Rate	700MTex/sec
Lățime de bandă memorie	2.73 Gb/Sec
Dotări	N/A
Teste - 1024x768x32 - fps	
3DMark 2000	3050
Quake 3 High Quality	50.2
WinBench 99	811
Verdict	71.50

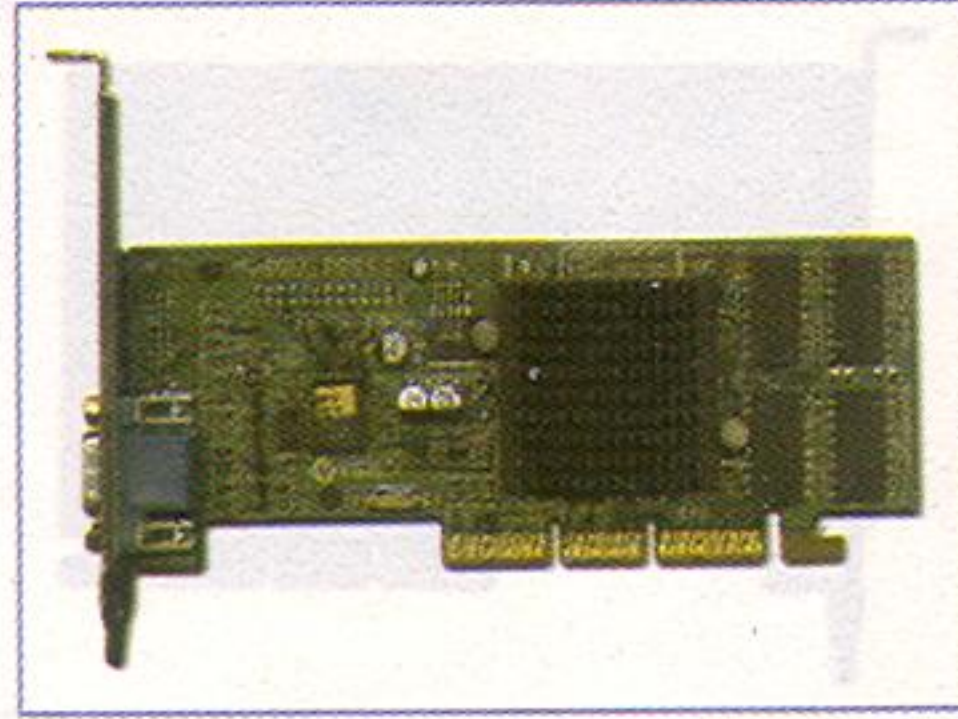


Hercules MX Dual Display

Are posibilitatea afișării imaginilor simultan pe monitor și televizor

Si firma Hercules s-a orientat către produse care să folosească posibilitatea de afișare a imaginilor pe 2 dispozitive separate pe care le oferă chipset-urile GeForce 2 MX de la Nvidia. Placa 3DProphet II Mx Dual Display video este practic o soluție GeForce 2 MX care are posibilitatea afișării imaginilor simultan pe un monitor și un televizor. Pentru a putea realiza acest lucru placa dispune pe lângă mufa normală pentru conectarea monitorului și de un conector de tip S-VHS la care se poate conecta un televizor. Deosebirea dintre această placă și cele care dispun de mufă TV-out este posibilitatea de afișare simultană a imaginilor atât pe monitor cât și pe televizor în modurile desktop extins sau clonă. Producătorii au optat pentru o versiune fără cooler pe procesorul grafic și au folosit doar un radiator. Această variantă este mai fiabilă dar placa se poate încălzi destul de tare dacă este overclockată sau dacă sistemul este prost ventilat. Ca și celelalte modele din seria 3D Prophet și placa cu chipset MX dispune de o serie de demo-uri jocuri: Q3Arena, Daikatana, Thief, Rayman iar ca utilitare Color 3Deep și Power DVD.

Teste	
Contact	Preț: 139\$
Producător	Hercules
Distribuitor	Ubisoft
Ofertant	Best Computers
Adresa	Bd Elisabeta 25
Telefon	01-314.76.98
Web	www.bestcomputers.com
Detalii tehnice	
GPU	GeForce2MX
Memorie	32Mb SDR
Fill Rate	700MTex/sec
Lățime de bandă memorie	2.73 Gb/Sec
Dotări	TV Out (Dual display)
Teste - 1024x768x32 - fps	
3DMark 2000	3394
Quake 3 High Quality	56.3
WinBench 99	812
Verdict	87.00



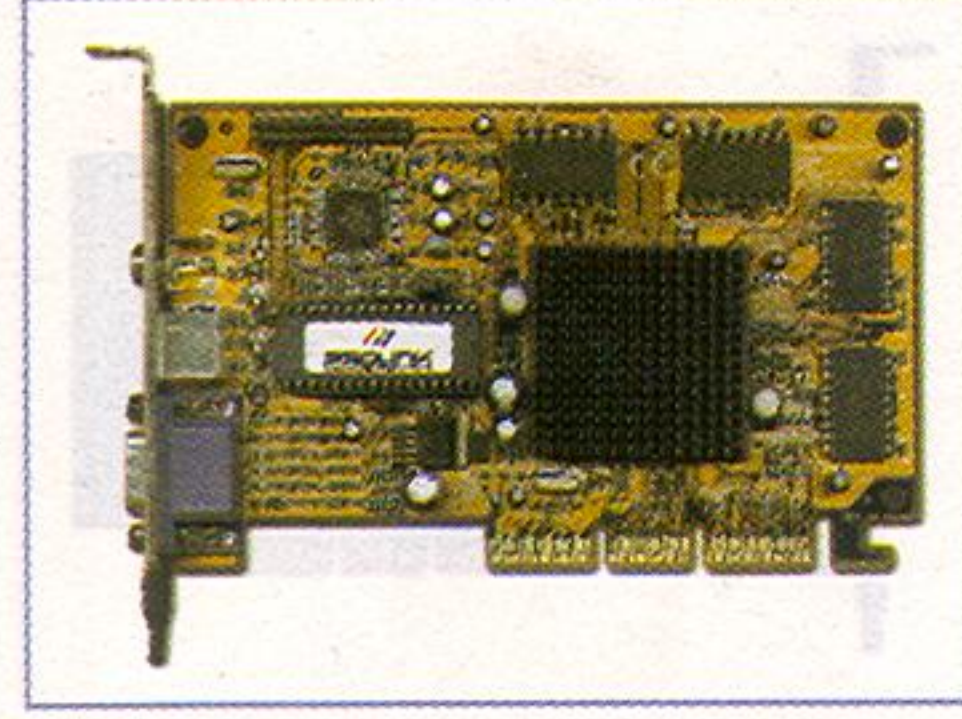
MSI StarForce817 MX

Soluție MX la un preț un pic mai mare decât concurenții săi

Respectând design-ul standard NVIDIA, soluția MSI pentru chipset-ul GeForce 2 MX poartă marca unui producător care pregătește pentru anul acesta o dezvoltare foarte puternică atât în domeniul plăcilor video cât și al celor de bază. Venind cu un design standard placa nu beneficiază de TV-Out sau de un cooler, mulțumindu-se cu un simplu radiator. Posibilitățile de over-clocking de la frecvențele de 166/175 memorie/chipset sunt însă sporite de prezența utilitarului 3D Turbo 2000 inclus de MSI în pachet pentru a permite modificarea setărilor implicite ale plăcii. Soft-ul permite mărirea frecvențelor însă nu în limite prea mari, lipsa unui sistem performant de răcire nepermițând atingerea unor performanțe ca pe plăcile altor producători (Guillemot, Leadtek). Performanțele obținute cu dotările standard sunt asemănătoare cu cele ale plăcilor Butterfly sau PixelView însă mai scăzute decât cele ale Hercules MX, placă venită cu frecvențe mărite încă din fabrică.

Pachetul cu placa mai include doar un DVD Player. Pe ansamblu este o soluție MX la un preț un pic mai mare decât concurenții săi și performanțe standard.

Teste	
Contact	Preț: 95\$
Producător	MSI
Distribuitor	Flamingo
Ofertant	Flamingo Computers
Adresa	Bd Titulescu nr 121
Telefon	01-236.20.06
Web	www.flamingo.ro
Detalii tehnice	
GPU	GeForce2 MX
Memorie	32 Mb SDR
Fill Rate	700 MTex/sec
Lățime de bandă memorie	2.73 Gb/Sec
Dotări	N/A
Teste - 1024x768x32 - fps	
3DMark 2000	3118
Quake 3 High Quality	53.5
WinBench 99	803
Verdict	74.60



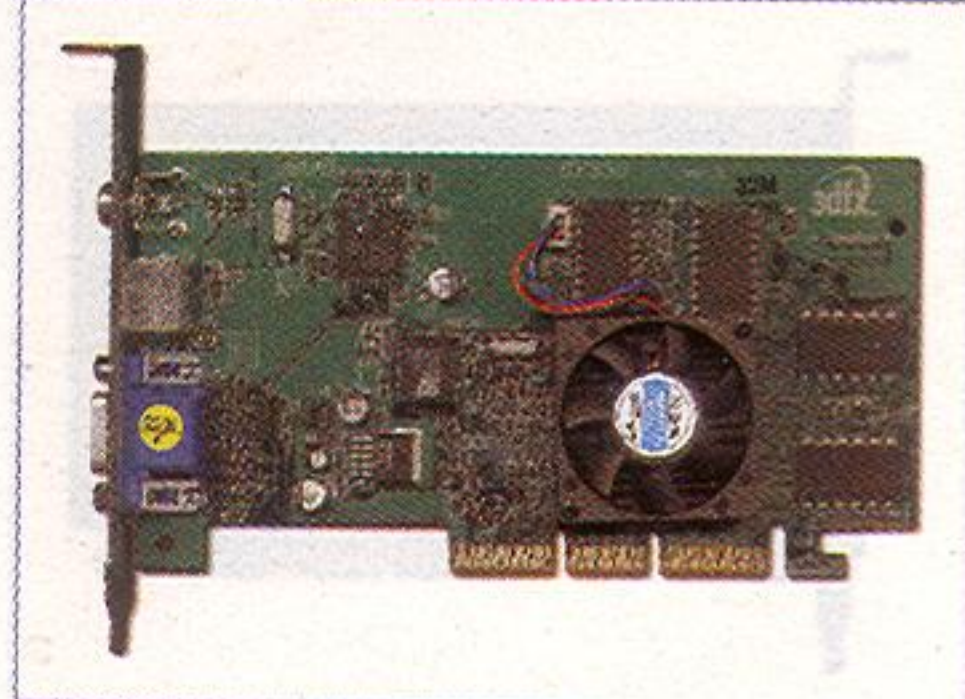
ProLink MVGA-NVG11A MX

O variantă peste media celor aflate pe piață ca dotări

Chiar dacă nu este produs de un nume mare în domeniul plăcilor video PixelView GeForce 2 MX reflectă eforturile producătorilor de a oferi prin intermediul produsului lor o variantă peste media celor aflate pe piață din punct de vedere al dotărilor. Rezultatele, cu toată atenția acordată plăcii nu sunt foarte spectaculoase, în Quake 3 la 1024x768 cu detalii maxime obținând 51.4, una dintre valorile reduse din test, cu toate acestea cu numai 3-4 fps-uri în urma contracandidaților săi. Aceste valori de altfel variază foarte mult și în funcție de driverii plăcii, valorile egalizându-se odată cu folosirea unui Detonator standard de la NVIDIA pentru toate soluțiile MX. Dotările plăcii se concretizează în ieșirea TV-Out și cea S-Video ca și într-un radiator mai mare decât cel folosit de plăcile MSI sau PowerColor ceea ce permite rezultate mai bune pentru over-clocking. Și din punct de vedere software placa iese în evidență pe lângă CD-ul cu driveri fiind prezente, chiar dacă vechi, numeroase jocuri: Forsaken, GPolice, RedLine Racer, Panzer Commander și Dinozaur Hunter. Este o placă realizată profesional, cu dotări bune și performanțe medii.

Teste	
Contact	Preț: 115\$
Producător	ProLink
Distribuitor	AGER
Ofertant	AGER
Adresa	str. Dimitrie Cantemir nr. 2A
Telefon	01-335.73.03
Web	www.ager.ro
Detalii tehnice	
GPU	GeForce2 MX
Memorie	32 Mb SDR
Fill Rate	700 MTex/sec
Lățime de bandă memorie	2.73 Gb/Sec
Dotări	TV-Out, S-Video out
Teste - 1024x768x32 - fps	
3DMark 2000	3119
Quake 3 High Quality	51.4
WinBench 99	811
Verdict	80.50




Placi video > Chipset > VSA-100



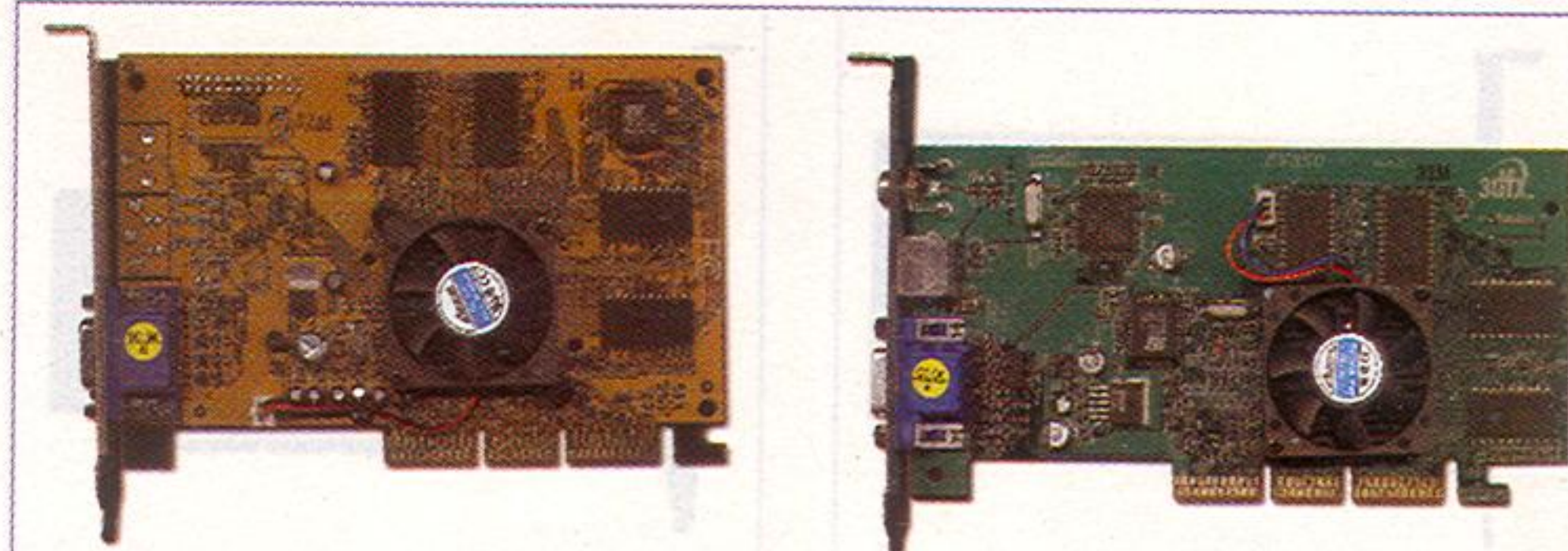
PowerColor Evil King IV

Este realizat după un model de placă video Voodoo 4 4500

Pentru fanii fostului 3Dfx și nu numai PowerColor produce și plăci video cu procesor VSA-100. Evil King IV este realizat după un model de placă video Voodoo 4 4500 și dispune de o memorie video de 32Mb SDRAM. Având la bază tehnologie 3dfx, Evil King IV nu dispune de un procesor care să realizeze Hardware Transform & Lighting și de aceea rezultatele obținute în 3DMark 2000 sunt slabe (doar 2061 de puncte în 1024x768x32bit). Și la jocuri rezultatele sunt sub un GeForce2 MX, dar și puțin mai bune decât cele ale plăcilor Evil Kyro (46.8 fps în Q3 la 1024x768 HQ, game options on și 23.8 în MDK2 la aceeași rezoluție 32bit și calitate maximă la texturi). Evil King devine atractivă pe partea de dotări datorită conectorilor pentru TV: o mufă cu semnal TV-out (PAL sau NTSC) și una cu semnal S-Video out. Pentru afișarea imaginilor 2D placa dispune de un RAMDAC la 350MHz cu care poate atinge rezoluția de 2048x1536. Cu ajutorul driverelor 3dfx se poate activa și opțiunea de FSAA dar viteza scade considerabil. Placa este livrată cu utilitarele 3Dfx Tools, Win DVD Player și un CD cu jocul Test Drive 5.

Teste			
Contact			Preț: 115\$
Producător	PowerColor	Distribuitor	N/A
Ofertant	Tape Computers		
Adresa	Splaiul Unirii nr 8, Bl B4		
Telefon	01- 330 90 22		
Web	N/A		
Detalii tehnice			
GPU	VSA 100	Ramdac	350Mhz
Memorie	32 Mb SDR	AGP	4X
Fill Rate	333 MTex/sec	Procesor	166 Mhz
Lățime de bandă memorie			N/D
Dotări	N/A		
Teste - 1024x768x32 - fps			
3DMark 2000			2061
Quake 3 High Quality			46.8
WinBench 99			801
Verdict			62.5




Placi video > Chipset > Evil Kyro 32



PowerColor Evil Kyro 64



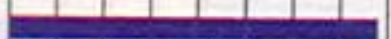

Pe lângă rezultatele slabe placa mai are și probleme cu driverele care au probleme la majoritatea jocurilor

Placa video cu chipset Evil Kyro cu 64Mb produsă de PowerColor ar trebui să fie o alternativă destul de ieftină pentru plăcile cu procesoare grafice Nvidia din familia GeForce. Ea are la bază un procesor PowerVR produs de STMicro și încearcă să obțină performanțe mai bune decât plăcile concurente prin folosirea PowerVR Tile Based Rendering. Cu această metodă de afișare a imaginilor 3D se pare că producătorii au rezolvat problema lățimii de bandă a memoriei prea mici deoarece transferul de date dintre procesorul grafic și memoria plăcii video este de aproximativ 3 ori mai mic decât la celelalte plăci video. Placa nu consumă nici prea mult curent și producătorii au ales folosirea unui radiator foarte subțire (aproximativ 2 mm) și al unui cooler. Driverele permit setarea plăcii special pentru viteză sau calitate. Toate testele le-am efectuat cu setări pentru viteză, considerând-o cea mai relevantă caracteristică. În 3DMark 2000 placa nu a avut avantajul unui motor T&L și rezultatele au fost mai slabe ca a unui GeForce2 MX în rezoluția 800x600, dar a întrecut-o pe aceasta în 1024x768. La testele din jocuri lucrurile stau puțin diferit. Placa a obținut rezultate foarte slabe în MDK2 (în

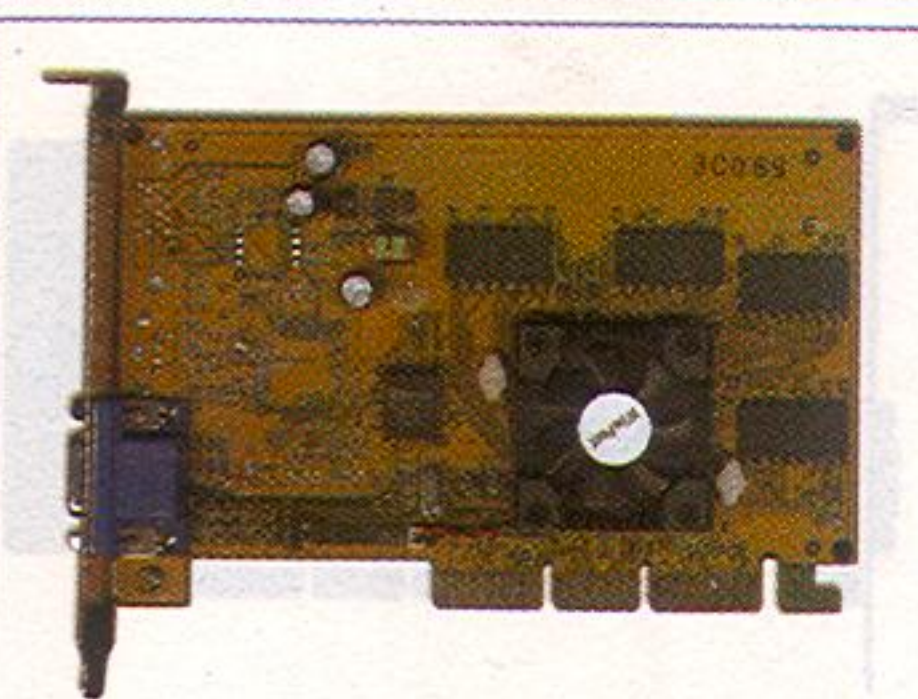
Teste			
Contact:	Preț:		115\$
Producător	PowerColor	Distribuitor	Elsaco
Ofertant	Best Computers		
Adresa	Bd Elisabeta 25		
Telefon	01-314.76.98		
Web	www.bestcomputers.com		
Detalii tehnice			
GPU	STMicro Kyro	Ramdac	270 Mhz
Memorie	64 Mb SDRAM	AGP	4X
Fill Rate	N/D	Procesor	N/A
Lățime de bandă memorie			N/A
Dotări	N/A		
Teste - 1024x768x32 - fps			
3DMark 2000			3050
Quake 3 High Quality			36.1
WinBench 98			762
Verdict	53.00		

Evil Kyro 32

rezoluția 1024x768 și setarea texturilor la maxim doar 20.8 fps) iar în Q3 doar 36.1 fps pentru setările HQ. Pe lângă rezultatele slabe placa mai are și probleme cu driverele care au probleme la majoritatea jocurilor pe anumite setări (în Test Drive 5, joc care este livrat împreună cu placa dacă este activată opțiunea Fog-on toate texturile se transformă în niște poligoane negre). Nici la grafica 2D placa nu a avut rezultate bune cu un Ramdac la 275Mhz care-i permite afișarea într-o rezoluție maximă de 1920x1280 cu un refresh de 75Hz. Pentru mai puțini bani se poate achiziționa o placă Evil Kyro cu doar 32Mb SDRAM. Rezultatele obținute în jocuri de această placă sunt foarte apropiate de cele ale modelului cu 64Mb singurul loc în care diferența de memorie s-a făcut simțită fiind testul de 3DMark unde în 800x600x16 bit placa a obținut doar 3330 puncte față de 4012 cât a obținut modelul cu 64Mb. La ambele modele pe lângă drivere mai exista un CD cu jocul Test Drive 5 și programele Win DVD player și VCD Power Player. La prețul său Evil Kyro cu 64Mb nu este o placă prea interesantă și poate doar după ce vor apărea drivere mai noi va putea concura cu GeForce2MX.

Teste				
Contact			Preț	93\$
Producător	PowerColor	Distribuitor	N/A	
Ofertant	Tape Computer			
Adresa	Splaiul Unirii nr. 8			
Telefon	(01) 330 90 22			
Web	N/A			
Detalii tehnice				
GPU	STMicro Kyro	Ramdac	270 Mhz	
Memorie	32 Mb SDRAM	AGP	4X	
Fill Rate	N/A	Procesor	N/A	
Lățime de bandă memorie	N/A			
Dotări	N/A			
Teste - 1024x768x32 - fps				
3DMark 2000				2822
Quake 3 High Quality				35.8
WinBench 99				737
Verdict				49.45

Placi video > Chipset > TNT2PRO






Leadtek S320II Pro 32

Versiunile TNT2 Pro ocupă un segment de preț bun pe piață

Plăcile cu chipset TNT2 Pro sunt din ce în ce mai puțin produse pentru a face loc generației actuale de GeForce 2 MX, considerată deja placa de nivel mediu și care se dorește de către producători să ocupe acest loc pe viitor. Cu toate acestea, versiunile TNT2 Pro ocupă un segment de preț bun pe piață cu peste 15\$ mai ieftine decât plăcile cu chipset MX care sunt mult mai popularizate acum. S320II Pro este realizată în tehnologie de 0.22 microni ceea ce permite realizarea de overclocking, acest lucru fiind facilitat și de cooler-ul prezent pe placă. Rezultatele în teste sunt bune, apropiindu-se la rezoluții mai mici de GeForce 2 MX și depășind în medie cu 7-8 fps-uri oferta cu chipset Pro de la Butterfly. Rezultatul de 3767 în 3D Mark 2000 depășește de asemenea cu peste 300 de puncte rezultatele obținute de contracandidați.

Ca unică facilități suplimentară placa ar fi putut beneficia de TV-Out și de un software bundle mai rezonabil decât cel prezent, aproape inexistent. Driverii sunt personalizați Leadtek, însă folosirea ultimilor driveri Detonator de la NVIDIA va permite mereu obținerea de rezultate superioare.

Teste				
Contact			Preț	84\$
Producător	Leadtek	Distribuitor	Skin Media	
Ofertant	Skin Media			
Adresa	str. Al. Puskin nr. 18			
Telefon	01-231.28.66			
Web	N/A			
Detalii tehnice				
GPU	TNT2Pro	Ramdac	300 Mhz	
Memorie	32 Mb SDR	Frecvență	166Mhz	
Fabricație	0.22 Microni	Procesor	143Mhz	
Lățime de bandă memorie	N/A			
Dotări	Cooler			
Teste - 800x600x16 - fps				
3DMark 2000				3490
Quake 3 High Quality				70.3
WinBench 99				810
Verdict				93.20

Caracteristici tehnice suplimentare celor standard

Bologna C50 (Radio / Casetofon)

Radio FM, MW, LW
Codem III + tuner
Memorare 30 de posturi radio
Display dual color (galben/orange)
Panou frontal de culoare neagră
Aux-In pe 2 căi pentru CD-C/MD/MP3
Egalizator pe 2 benzi de frecvență (frecvență variabilă)



Modena CD50 (Radio / CD player)

Radio FM, MW, LW
Codem III + tuner
Memorare 30 de posturi radio
Display dual color (galben/orange)
Panou frontal de culoare neagră, galbenă, roșie sau albastră
Aux-In pe 2 căi pentru CD-C/MD/MP3
Egalizator pe 2 benzi de frecvență



Santa Monica C50 (Radio / Casetofon)

Radio FM, MW, LW
Digiceiver, TIM - Memorarea informațiilor de trafic
SHARX - Digital channel separation optimisation
Display albastru, panou frontal de culoare neagră
Aux-In pe 2 căi pentru CD-C/MD/MP3
Design de noapte - tastatură iluminată în roșu
Pre-equipare pentru cuplare la telefon sau sistem de navigație
TMC pentru cuplare la sistem de navigație
DEQ - egalizator pe 5 benzi de frecvență
Casetofon, contor bandă (timp real)



Carolina DJ 50 (Radio / Casetofon / CD Changer)

Radio UKW, MW, LW
Codem III + tuner
Memorare 30 de posturi radio
Display dual color (galben/orange)
Panou frontal negru
CD, Changer cu capacitate de 10 CD-uri
Track Program Memory (TPM)
CD-Mix, MAG-Mix
Egalizator pe 2 benzi de frecvență (frecvență variabilă)



BLAUPUNKT VA OFERA GAMA FUN-LINE II

Active AG EXIM	Bucuresti	Str. Remetea Nr.16	2503487
Ana Electronic	Bucuresti	Calea Dorobanților 134	2305732
Maris SRL	Bucuresti	Bd. Timișoara 30	4139778
Midocar SRL	Bucuresti	Șos. Odăi 221-225	7910839
Flanco	Bucuresti	București Mall / Drumul Taberei / Titan	
Grim CD Group	Bucuresti	Magazin Ever Green - București Mall	
Agroservice SA	Constanța	Str. Revoluției 19	041/638041
Proton Auto	Cluj	Calea Florești 42	064/438380
Sandra Trading	Iași	Str. Stejar 33A	032/176961
Infotec	Iași	Str. Împăcării 35, bl.919	032/221405
Temeco	Timișoara	Calea Dorobanților 54	056/190409
Tess SRL	Brasov	Str. Griviței 1H	068/475153
Hit Trading	Brăila	Bd. A.I.Cuza 223	039/618840
Adria SRL	Suceava	Str. Gh.Doja 119A	030/257166
IATSA Câmpina	Câmpina	Str. Carol I, Bl. 236, parter	044/336001
IATSA Oradea	Oradea	Calea Borșului km3	059/463916

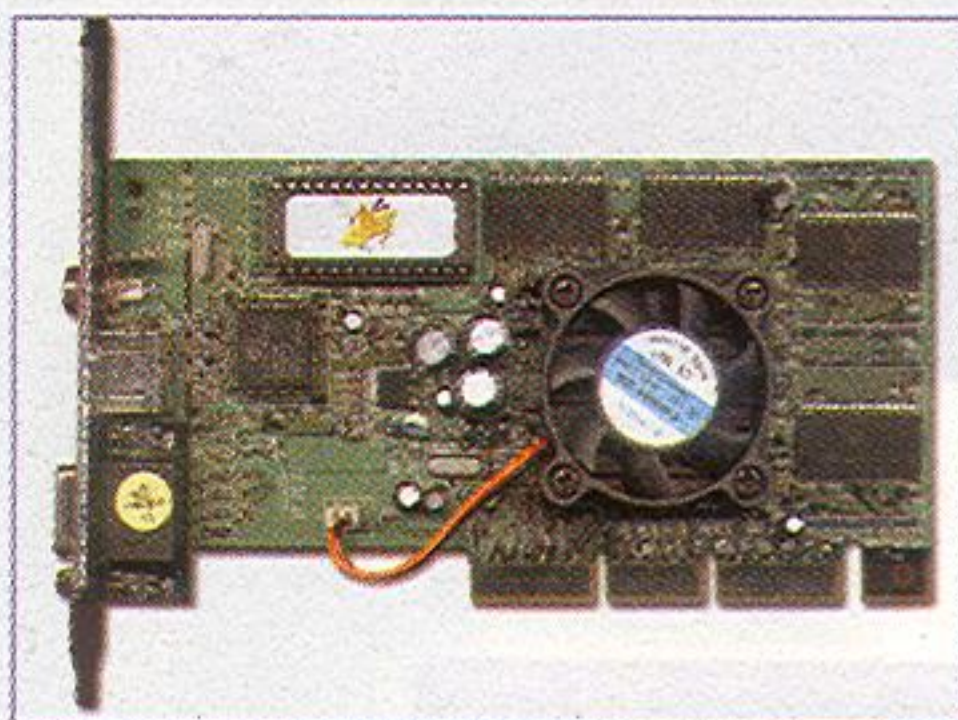
Radiocasetofoanele auto Blaupunkt

sunt asigurate prin



BLAUPUNKT
Sunet clar. Plăcere pură.


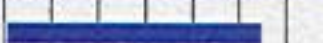

Placi video > Chipset > TNT2PRO

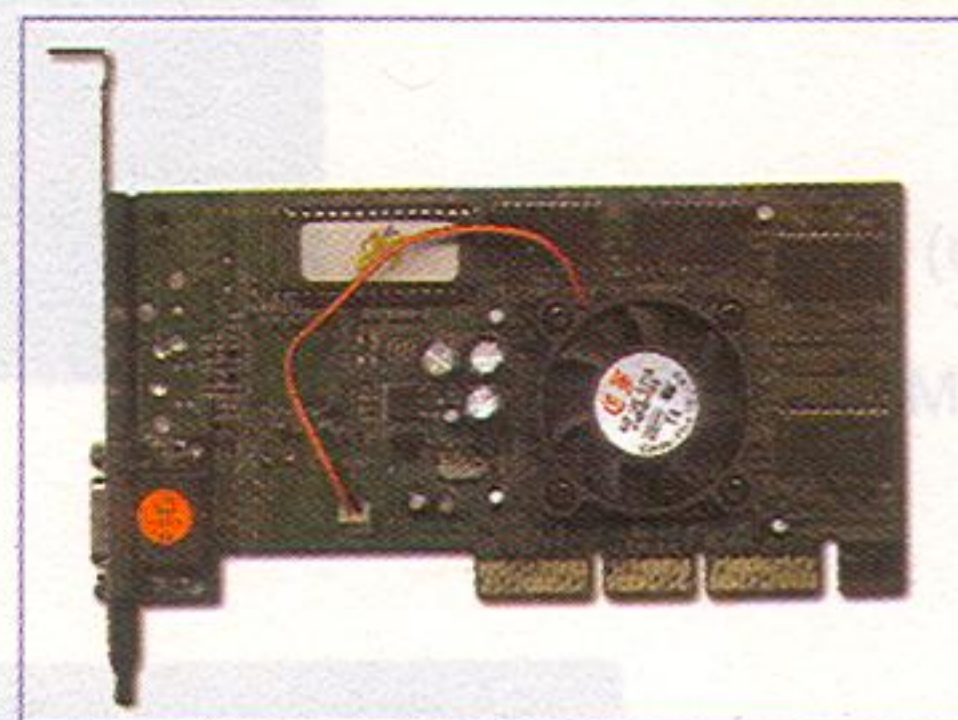


Butterfly TNT2 PRO32

Rezultatele obținute de această placă sunt excelente

Rezultatele obținute de această placă sunt excelente dacă ne gândim că Butterfly este o firmă practic necunoscută. Cu performanțele pe care le obține este destinată calculatoarelor medii deci celor cu procesoare K6-2 sau Pentium II. Caracteristicile sunt cele clasice pentru plăcile cu chipset grafic TNT2Pro: procesor la 143MHz cu o putere de procesare pentru 286Megapixels/sec și a 9 milioane tiungiuri/sec, RAMDAC la 300MHz cu care se pot atinge rezoluții de 2046x1563, suport pentru AGP 2x, 4x. Memoria de pe modelul testat este de 32Mb SDRAM și funcționează la 166MHz. TNT2 Pro diferențiază TNT2 printr-un proces tehnologic diferit (0.22 față de 0.25microni) și frecvențe mai mari de funcționare pentru procesor și memorie. Sistemul pe care am testat placa a fost un PIII la 700MHz iar rezultatele: 3428 puncte în 3DMark2000 (800x600x16bit optimizat pentru PIII), 68fps în Q3 Arena cu setări Normal și game options off și 64.26fps în MDK2 (800x600x16 texturi pe calitate minimă). Un rezultat ciudat a obținut în testul 2D Winbech unde a obținut 816 puncte deși are un RAMDAC la 300MHz.

Teste				
Contact			Preț	60\$
Produsător	Butterfly	Distribuitor	N/A	
Ofertant	Tape Computer			
Adresa	Splaiul Unirii nr. 8			
Telefon	(01) 330 90 22			
Web	N/A			
Detalii tehnice				
GPU	TNT2 Pro	Ramdac	300Mhz	
Memorie	32 Mb SDRAM	Frecvență	166 Mhz	
Fill Rate	286Mp/sec	Procesor	143 Mhz	
Lățime de bandă memorie				N/A
Dotări	N/A			
Teste - 800x600x16 - fps				
3DMark 2000				3428
Quake 3 High Quality				68
MDK2				64.26
Verdict				88.16






Merit TNT2 Pro 16

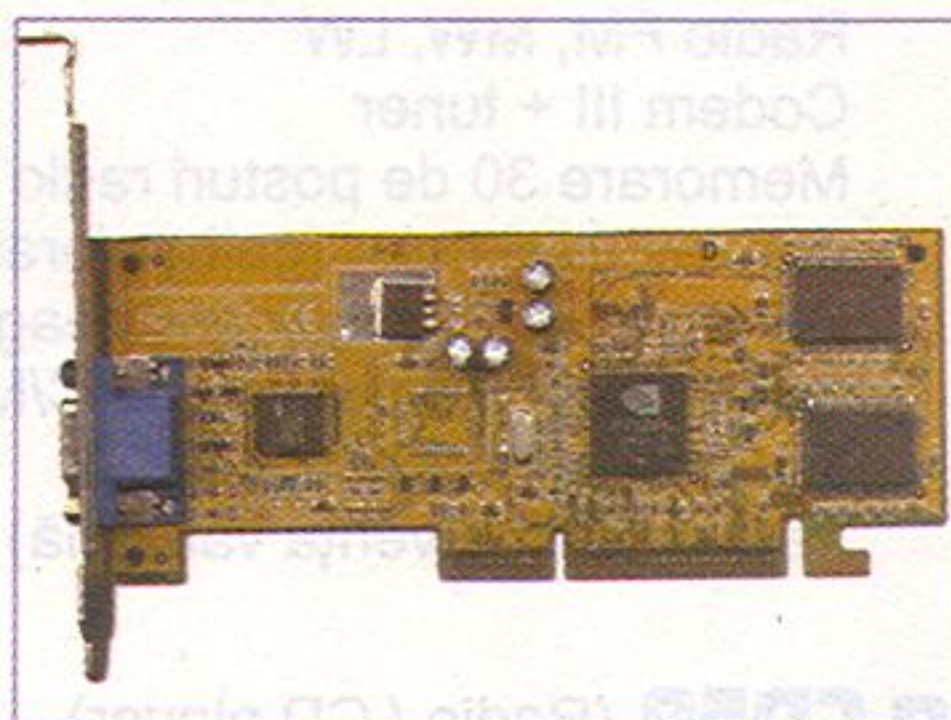
16 Mb, un avantaj ca preț, diferență minimă ca performanță.

Cum gama plăcilor cu chipset TNT2 Pro a început din nou să scadă ca preț, acestea, indiferent dacă sunt produse de firme mari, necunoscute sau mici (cum este cazul de față) încep să câștige din nou teren. Avantajul plăcii constă într-un preț mai bună datorită doar celor 16 Mb de memorie. 16 Mb constituie un avantaj din cauza design-ului chipset-ului TNT2 Pro, acesta fiind creat în principal pentru a susține această cantitate de memorie, prezența a 32 de mega neaducând un spor de performanță care să justifice nici măcar 2 dolari în plus. Acest lucru se vede din rezultatele în teste care sunt aproape identice cu cele ale plăcilor Butterfly și Leadtek cu chipset TNT2 Pro cu 32 de mega. Placa nu beneficiază de nici o dotare hardware, singura evidențiată fiind un cooler, prezent de altfel pe majoritatea plăcilor TNT2 Pro.

Din punct de vedere calitativ placa se situează la un nivel bun pentru chipset-ul pe care îl folosește și totodată cu un preț rezonabil. Performanța 2D este sub cea a celorlalte plăci Pro aflate în test, dovedind implementarea mai slabă a acestei părți de către producător.

Teste				
Contact			Preț	58.4\$
Producător	Merit	Distribuitor	AGER	
Ofertant	AGER			
Adresa	Str Dimitrie Cantemir nr 2A			
Telefon	01-335.73.03			
Web	www.ager.ro			
Detalii tehnice				
GPU	TNT2 Pro	Ramdac	300Mhz	
Memorie	16 Mb SDRAM	Frecvență	166 Mhz	
Fill Rate	286Mp/sec	Procesor	143 Mhz	
Lățime de bandă memorie			N/A	
Dotări		N/A		
Teste - 800x600x16 - fps				
3DMark 2000				3428
Quake 3 High Quality				66
MDK2				63.33
Verdict			86.22	

Placi video > Chipset > VantaLT



Leadtek Vanta 8 Lt

Nu reprezintă, ca orice Vanta, o soluție decât pentru office

Varianta Leadtek pentru sistemele office se concretizează în încorporarea în produsul său a unui chipset NVIDIA Vanta LT alături de 8 Mb SDR.

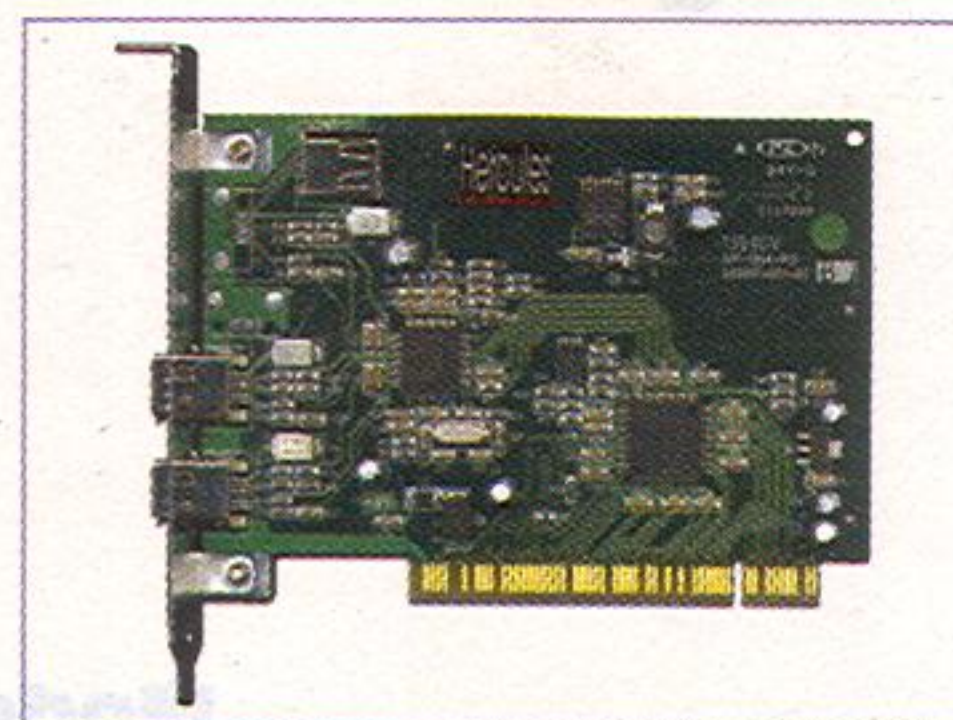
Leadtek Vanta 8 Lt se încadrează în totalitate în specificațiile NVIDIA folosind un RAMDAC de 250 Mhz și neavând cooler sau răcitor pe chipset, acesta, datorită puterii foarte scăzute neavând nevoie de nici un sistem de răcire.

Principalele caracteristici care deosebesc plăcile Vanta între ele nu se leagă însă de dotările hardware oferite cât de cele software constând în prezența driverilor personalizați Leadtek și de diferența față de celelalte chipset-uri, Vanta nepermițând rularea de jocuri bine nici măcar la rezoluții minime. Memoria de doar 8 Mb RAM nu reprezintă un neajuns, o placă Vanta cu 16 Mb neavând nici o performanță în plus din cauza chipset-ului.

Leadtek Vanta 8 Lt nu reprezintă, ca de altfel orice placă cu chipset Vanta, o soluție decât pentru office și în nici un caz pentru jocuri sau alt tip de aplicații ce solicită mai mult placa grafică. Driverii personalizați și design-ul plăcii îi oferă un avantaj însă nu suficient cât să depășească puterea standard a chipset-ului.

Teste			
Contact			Preț 34.3\$
Producător	Leadtek	Distribuitor	Skin Media
Ofertant	Skin Media		
Adresa	Str Puskin 18, București 1		
Telefon	01-231.50.97		
Web	N/A		
Detalii tehnice			
GPU	Vanta LT	Ramdac	250 Mhz
Memorie	8 Mb SDR	Frecvență	125Mhz
AGP	2X	Procesor	100Mhz
Lățime de bandă memorie	N/A		
Dotări	N/A		
Teste - 800x600x16 - fps			
3DMark 2000			1899
Quake 3 High Quality			34.3
MDK 2			27.5
Verdict	62.50		

Placa captura



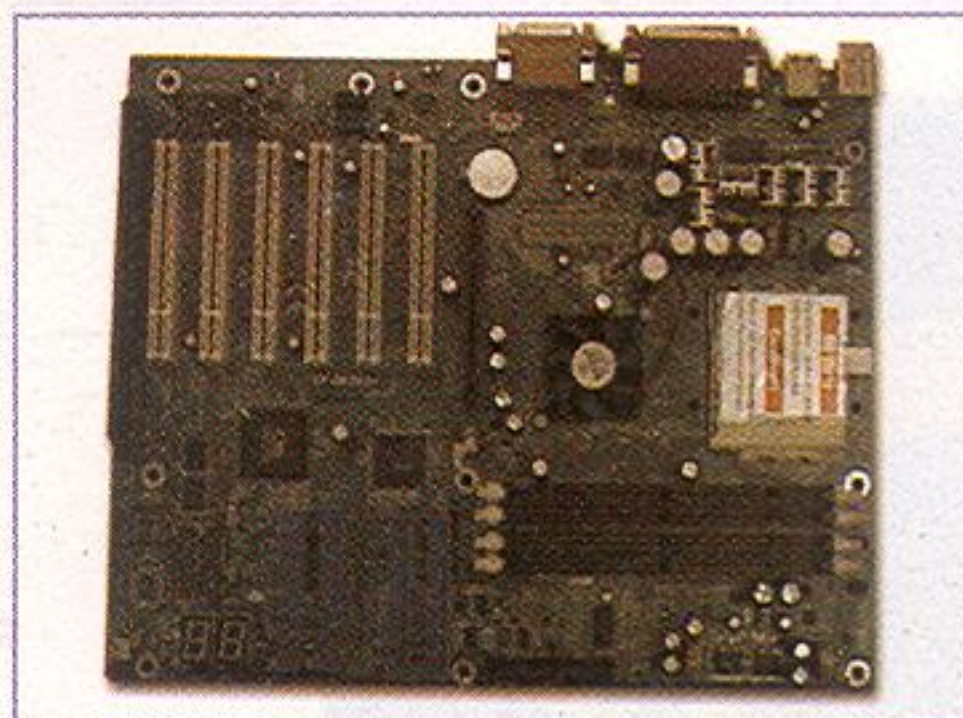
Hercules DV Action

Balans destul de bun între caracteristicile plăcii și software

DV Action nu este atât o placă de captură video cum numele și aspectul o sugerează ci un veritabil pachet destinat acestui domeniu. Avantajele ofertei Hercules constau într-un balans destul de bun între caracteristicile plăcii și software-ul ce o însoțește. DV Action este o placă de editare video dotată cu 3 intrări FireWire (practic cel mai rapid standard de transfer la nivel accesibil disponibil la ora actuală). Viteza este susținută și de calitate datorită software-ului Ulead VideoStudio 4.0SE care permite transferul imaginilor de pe camera video ce poate fi conectată la placă pe calculator cu o calitate foarte bună. Editarea video pe pare placa o poate realiza se salvează pe calculator fie în format DV, MPEG1, MPEG 2 sau AVI. Un punct interesant al plăcii este încorporarea tehnologiei MPEG-2 Ligos LSX care permite scăderea timpilor necesari de multe ori accesării harddisk-ului și realizarea de arhive real time de filme în acest format. Pe ansamblu, DV Action nu este de un nivel înalt, însă, ceea ce își propune adică oferirea unui pachet echilibrat soft hard reușește destul de bine.

Teste			
Contact			Preț 73\$
Producător	Hercules	Distribuitor	Ubisoft
Ofertant	Ubisoft		
Adresa	Bd Primăverii 51, București 1		
Telefon	01-231.67.69		
Web	www.hercules.com		
Detalii tehnice			
Conectori	3 Firewire		
Formate	DV, MPEG1, MPEG2, AVI		
Conectare	PCI		
Concluzie			
O placă de nivel mediu de captură și editare video cu un software pe măsură			
Verdict			70.22

Placi de baza > Chipset > Socket A

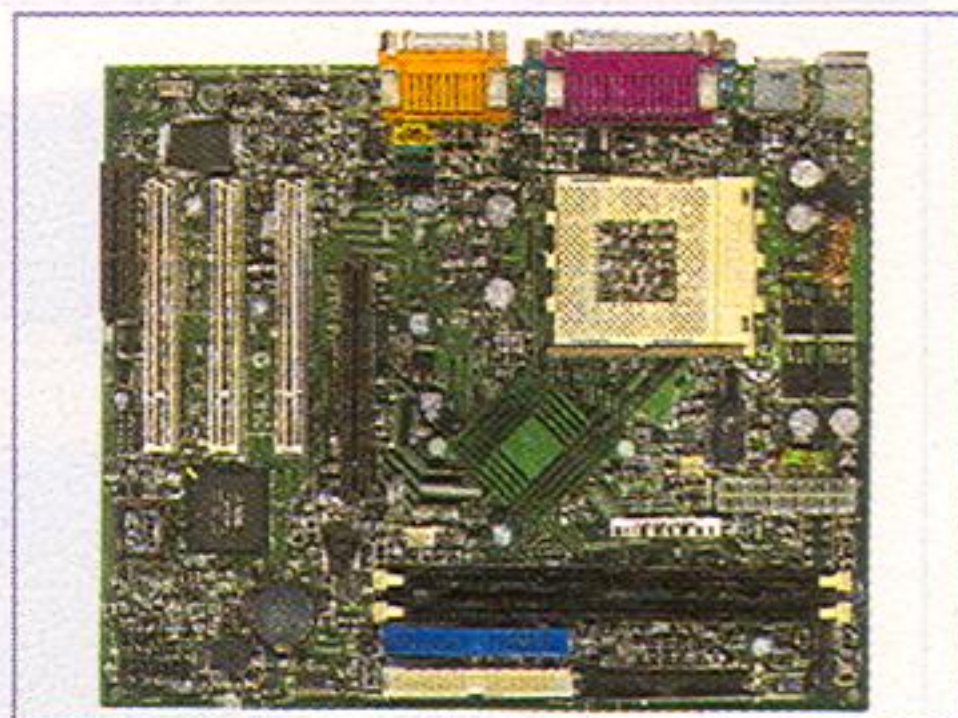


EpoX 8KTA3+

O placă cu dotări de excepție și performanțe pe măsură.

Această placă se numără printre primele care au folosit un chipset Via KT133A. Deosebirile dintre acest chipset și cel KT133 sunt FSB 266 DDR și suportul oficial pentru memorie SDRAM PC133. La capitolul dotări placa este una dintre cele mai complete din toate cele testate: controller IDE Raid High Point HPT370, conectori suplimentari pentru încă două porturi USB, cooler pe chipset, 4 sloturi pentru memorie, 6 sloturi PCI, 1 slot ISA, afișaj din 2 digiți pentru o detectare rapidă a eventualelor erori la bootare sau în funcționare. Placa este excelentă și în ceea ce privește posibilitățile de overclockare a procesoarelor AMD, se poate modifica din Bios frecvența FSB și PCI, multiplicatorul, tensiunea Vcore, Vagp și Vio. Pentru a fi siguri că procesorul nu se va încălzi prea mult placa monitorizează temperaturile CPU și a sistemului, măsoară viteza de rotație pentru ventilatoare și urmărește toate tensiunile de pe placă. Performanțele sunt excelente cu 6836 de puncte în 3DMark2000 (800x600x16) și 159.4FPS în Quake 3 pe setări Fastest folosind un procesor AMD Thunderbird la 700MHz.


Teste				
Contact			Preț	147\$
Producător	EPOX	Distribuitor	Elsaco	
Ofertant	Elsaco			
Adresa	Mitropolit Nifon 22, București 4			
Telefon	01-337.30.91			
Web	www.elsaco.ro			
Detalii tehnice				
Chipset	KT133A	Sunet	AC97	
FSB	100-120	Format	ATX	
ATA	100	Memorie	1.5 Gb	
Dotări	Raid, USB, Cooler, Afișaj, Monitorizare			
Sloturi	6PCI, 1 ISA, 1 AGP			
Teste - 800x600x16				
3DMark 2000				6836
Quake 3				155.8
Sandra Memory				428
Verdict:				99.60

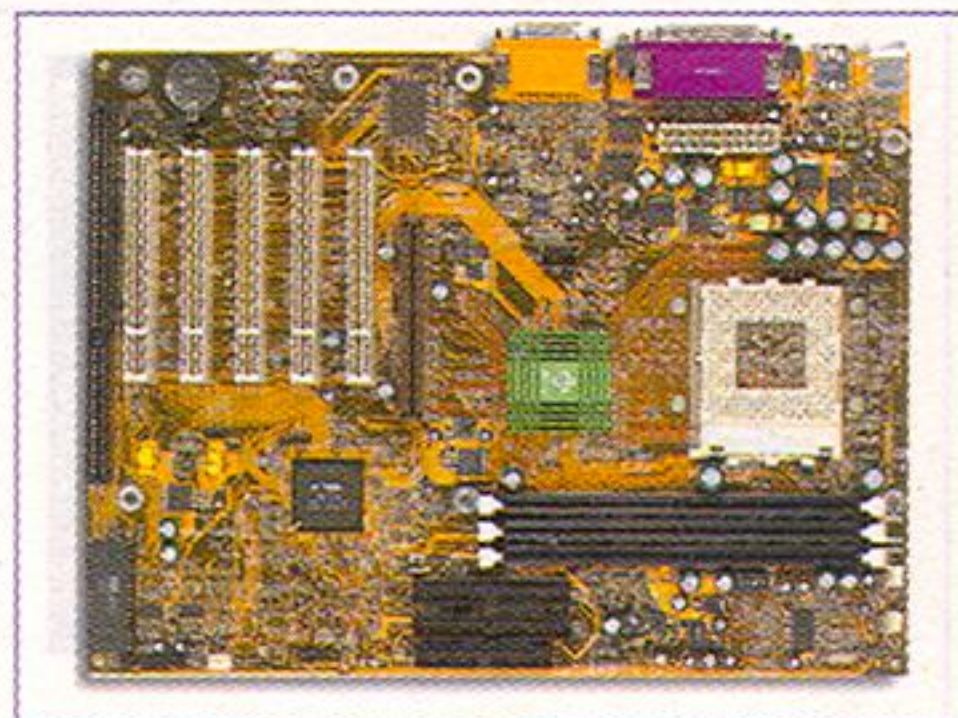


MSI K7TM-Pro

Instalarea cooler-ului se face de greu din cauza celor 4 condensatori.

Modelul 6240 produs de Microstar este destinat sistemelor care folosesc procesoare Duron sau Thunderbird și este o placă model micro ATX cu un chipset KT133 cu south bridge VT686A. Modelul dispune de 1 slot AGP, 3 sloturi PCI, 1 slot CNR și o placă de sunet integrată model AC'97. Memoria maximă care se poate instala este de 1Gb deoarece pe placă există doar 2 sloturi DIMM. Instalarea cooler-ului se face destul de greu din cauza celor 4 condensatori mari din jurul socket-ului. Placa nu dispune nici de un sistem de monitorizare hardware măcar pentru temperatura procesorului care se încălzește destul de tare chiar la frecvența normală de funcționare. Dacă se dorește o overclockare a procesoarelor, frecvența FSB-ului se poate modifica din bios de la 100 la 112MHz cu 8 valori intermediare. Tensiunea de alimentare pentru procesor nu se poate modifica decât cu 0.05v în plus sau în minus față de cea normală și doar pentru un FSB de 100MHz. Placa este bine dotată la capitolul drivere și programe utilitare: Via 4in1 versiunea 4.25, DirectX8, drivere pentru plăci video cu chipset Nvidia, PC-Cillin 2000, Media Ring Talk.




Teste				
Contact			Preț	95\$
Producător	Microstar	Distribuitor	Flamingo	
Ofertant	Flamingo Computers			
Adresa	Bd Titulescu 121, București			
Telefon	01-791.20.06			
Web	www.flamingo.ro			
Detalii tehnice				
Chipset	KT133	Sunet	AC97	
FSB	100-112 (8)	Format	ATX	
ATA	33/66	Video	N/A	
Memorie max.	1 Gb, 2DIMM			
Sloturi	AGP 4x, 3 PCI, 1CNR			
Teste - 800x600x16				
3DMark 2000				6613
Quake 3				135
Sandra Memory				284
Verdict				85.20



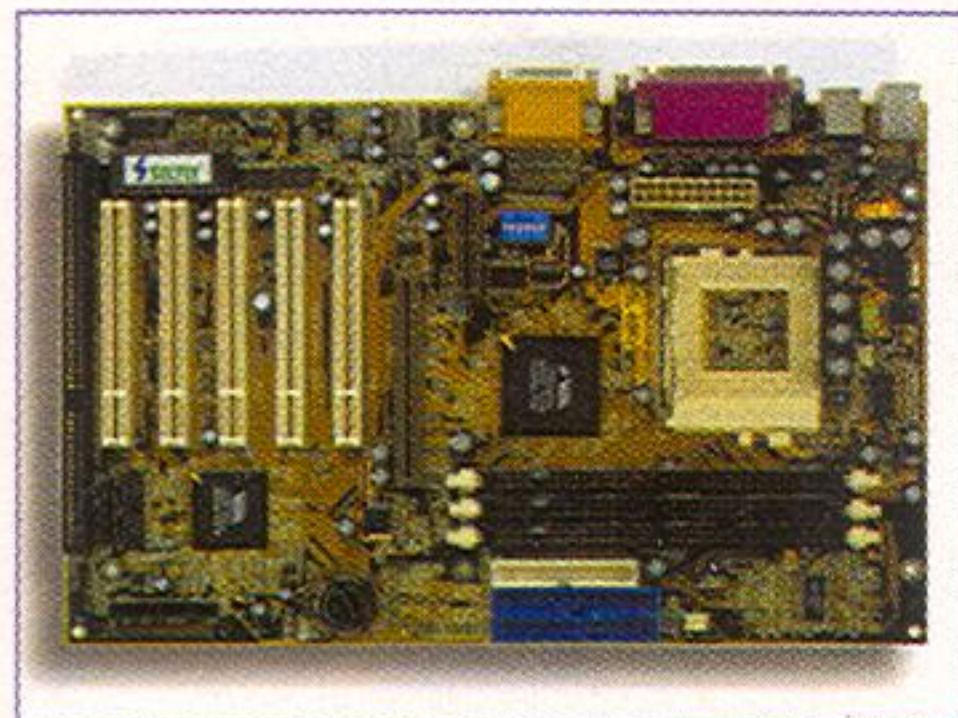
Soyo K7-VTA-B

Placa este foarte bine dotată la sistemul de monitorizare hardware

K7VTA B produs de Soyo este o placă de bază pentru sistemele care folosesc procesoare AMD Duron sau Thunderbird. Chipset-ul plăcii este KT 133 și south bridge-ul este model 686B. Pe placă se poate instala memorie SDRAM pe cele 3 sloturi cu 168 pini în cantitate maximă de 1.5Gb. Plăcile de extensie se pot monta pe cele 5 sloturi PCI, 1 slot ISA și placa video pe slotul AGP 4x. Overclocking-ul nu se poate realiza decât prin modificarea frecvenței FSB care poate avea 7 valori între 100 și 120MHz. Acest lucru nu folosește prea mult pentru că procesoarele AMD nu prea funcționează la frecvențe mai mari de 110 și mai utile ar fi fost fie posibilitatea modificării multiplicatorului fie mai multe frecvențe intermediare până la 110MHz. Placa este foarte bine dotată la sistemul de monitorizare hardware: senzor flexibil sub procesor pentru măsurarea temperaturii, viteza de rotație pentru cooler, urmărirea tensiunilor de pe placă. Pentru placa de sunet încorporată Soyo a folosit un chip Sigmatel STAC9708T AC 97 codec care nu oferă decât funcțiile de bază ale unei plăci de sunet.

Teste				
Contact			Preț	85\$
Producător	Soyo	Distribuitor	Flamingo	
Ofertant	Flamingo Computers			
Adresa	Bd Titulescu 121, București			
Telefon	01-791.20.06			
Web	www.flamingo.ro			
Detalii tehnice				
Chipset	KT133	Sunet	AC97	
FSB	100-120	Format	ATX	
ATA	100	Video	N/A	
Memorie max.	1.5 GB			
Sloturi	5 PCI, 1 ISA, 1 AGP			
Teste - 800x600x16				
3DMark 2000				6650
Quake 3				136
Sandra Memory				285
Verdict				92.40

Placi de baza > Chipset > ApolloPro133A



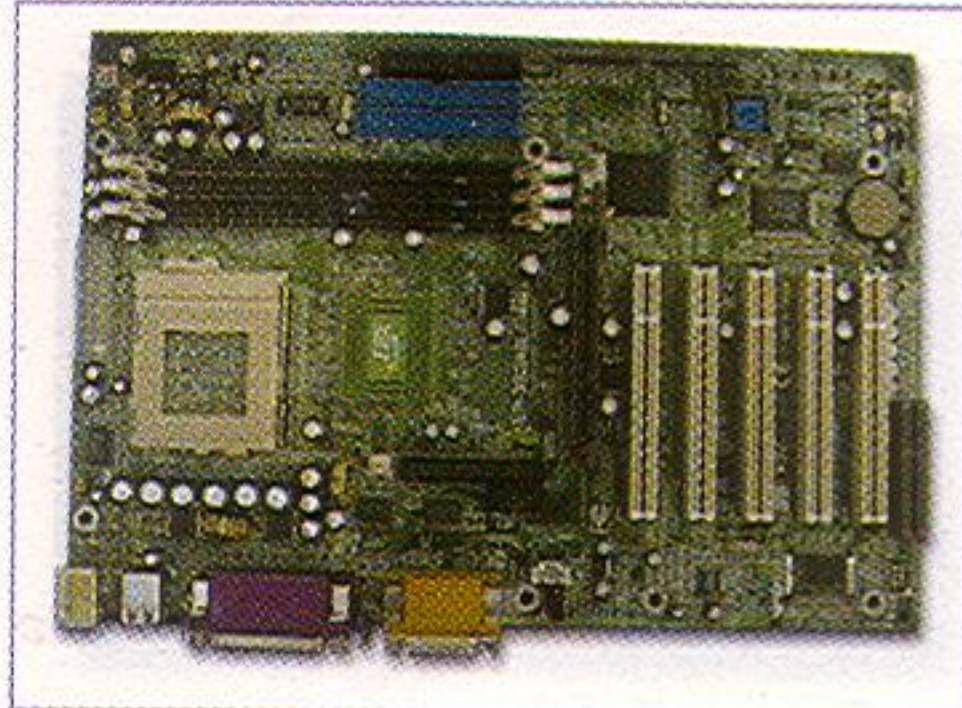
Soltek SL-65KV2

Alternativa perfectă la modelele i815 cu chipset Intel

Placa reprezintă alternativa perfectă la modelele i815 cu chipset Intel. Soltek SL - 65KV2 dispune de un chipset VIA alcătuit din north bridge via Apollo Pro 133A și modelul nou de south bridge VIA686B care apare și pe ultimele modele de plăci destinate sistemelor cu procesoare AMD. Cu acest south bridge placa poate utiliza HDD-uri cu ATA 100 și 4 porturi USB. Rezultatele obținute în teste sunt excelente, placa a depășit ca performanță în jocuri toate celelalte modele cu i815 pe care le-am testat. Puțin mai slabe au fost rezultatele din SisoftSandra. SL-65KV2 este excelentă pentru overclockarea procesoarelor Intel. Acesta se poate realiza modificând FSB-ul prin intermediul DIP switch-urilor sau direct din BIOS și care poate avea orice valoare între 100 și 132, modificarea tensiunii de alimentare a procesorului, setare diferită pentru frecvența memoriei și a procesorului. Monitorizarea hardware este excelentă placa urmărind valorile de rotație pentru 3 ventilatoare, 5 tensiuni pozitive, 2 valori pentru temperatura procesorului și un senzor suplimentar care poate fi atașat la orice componentă mai caldă din sistem.

Teste				
Contact			Preț	95\$
Producător	Soltek	Distribuitor	Best Comp.	
Ofertant	Best Computers			
Adresa	Bd Elisabeta 25			
Telefon	01-314.76.98			
Web	www.bestcomputers.ro			
Detalii tehnice				
Chipset	VT82C694X	Sunet	AC97	
FSB	100-132 (32)	Format	ATX	
ATA	33/66/100	Video	N/A	
Memorie max.	1.5 Gb, 3DIMM			
Sloturi	AGP 4x, 5 PCI, 1AMR, 1 ISA			
Teste - 800x600x16				
3DMark 2000	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><</div>			

Placi de baza > Chipset > Intel i815/i815E

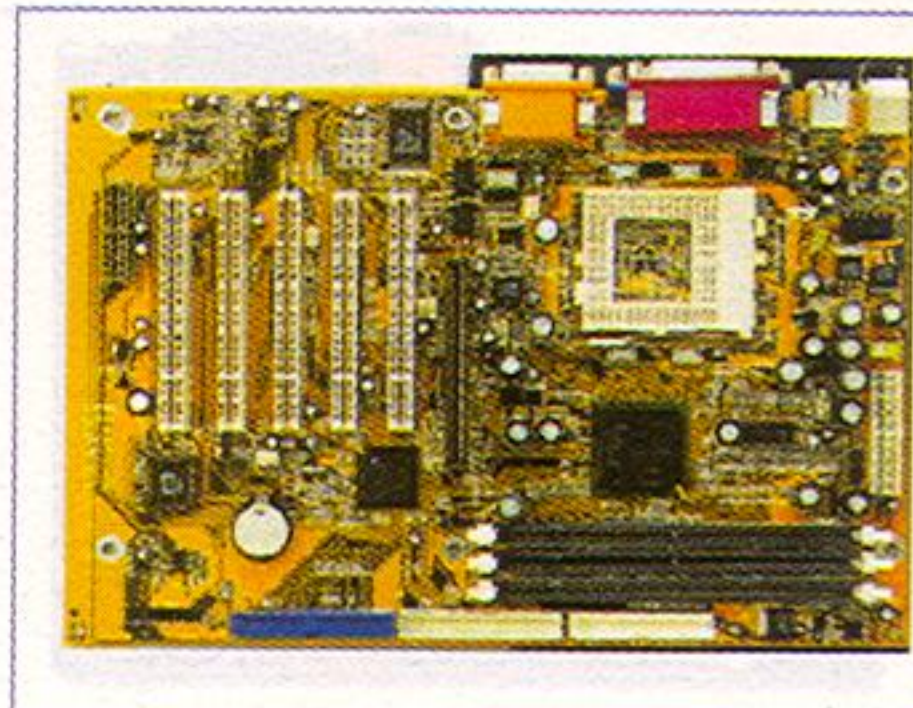


EpoX EP-3S2A5L-i815

Performanțele nu sunt foarte bune și o situează într-o categorie de mijloc

Placa Ep-3s2a5 este produsă de EpoX și este destinată utilizării în sistemele care folosesc un procesor Intel Celeron 2 sau Coppermine care se montează pe socket-ul model 370. Chipset-ul plăcii este i815 varianta Solano 2 cu suport pentru ATA 100. Memoria care se poate instala pe placă trebuie să fie SDRAM PC100 sau PC133 în cantitate de maxim 512Mb (se poate monta pe cele 3 sloturi de pe placă). Placa video integrată are un Ramdac la 230MHz și o memorie cache de 4Mb iar placa de sunet este model AC'97. Acest model este destul de bun pentru overclocking pentru că permite modificarea din Bios a frecvenței FSB și PCI cu destul de multe valori, tensiunea de alimentare a procesorului și frecvența memoriei care poate fi diferită de cea a FSB-ului. La monitorizarea hardware placa urmărește temperaturile pentru procesor și sistem și viteza de rotație a coolerelor. Performanțele nu sunt foarte bune și situează placa într-o categorie de mijloc: 5746 puncte în 3DMark2000 (800x600x16), 144.5 Fps în Q3 (Game options off, Fastest) folosind un procesor Coppermine la 700 MHz.

Teste	
Contact	Preț: 1134\$
Producător	EpoX
Distribuitor	Elsaco
Ofertant	Elsaco
Adresa	Mitropolita Nifon 22, București 4
Telefon	01-337.30.91
Web	www.elsaco.ro
Detalii tehnice	
Chipset	i815E
Sunet	AC97
FSB	100-133 (1in1)
Format	ATX
ATA	100
Video	i752
Memorie max.	512 Mb
Sloturi	5PCI, 1 AGP, 1 CNR
Teste - 800x600x16	
3DMark 2000	5746
Quake 3	134.2
Sandra Memory	247
Verdict	89.35



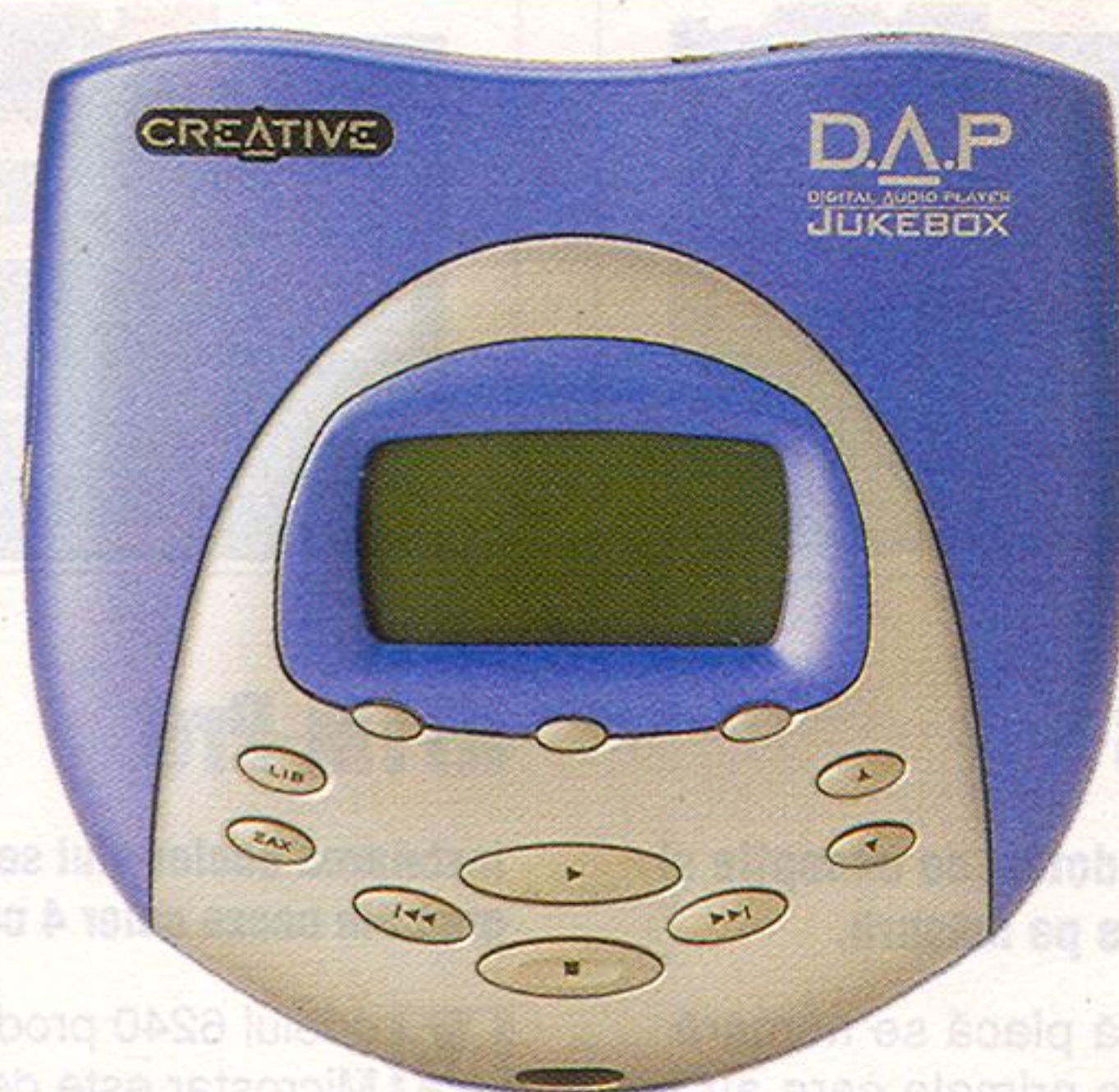
FastFame i815-o3SLAV

Nu se remarcă la nici una din categoriile care ar trebui să fie urmărite

Placa este destinată sistemelor care folosesc procesoare de tipul Intel Coppermine sau Celeron II și are la bază un chip i815 cu partea de south bridge model ICH2. Modelul plăcii este ATX iar plăcile de extensie se pot monta pe unul din sloturile AGP, cele 6PCI sau CNR. Placa folosește capacitățile chip-ului și dispune de o placă de sunet încorporată model AC97 și de o placă video cu un conector în locul unui port COM. HDD-urile se pot instala pe unul din cele 2 porturi IDE și pot fi model ATA 33/66/100 pentru că placa cunoaște toate aceste standarde. Cantitatea maximă de memorie este cea suportată de chipset-ul i815 este de 512Mb și se poate monta pe unul din cele 3 sloturi existente pe placă. Placa nu se remarcă la nici una din categoriile care ar trebui să fie urmărite la achiziționarea unei plăci de bază. Performanțele sunt medii (apropiate de cele ale unei plăci Gygabyte sau MSI), overclocking nu se poate face pentru că totul este detectat automat de placă. Monitorizarea hardware se face doar pentru temperatura procesorului. Pe CD-ul cu drivere există doar un program antivirus, deci și bundle-ul software este slab.

Teste	
Contact	Preț: 105\$
Producător	Fastfame
Distribuitor	N/A
Ofertant	Best Computers
Adresa	Bd Elisabeta 25
Telefon	01-314.76.98
Web	www.bestcomputers.ro
Detalii tehnice	
Chipset	i815
Sunet	AC97
FSB	66-133
Format	ATX
ATA	33/66/100
Video	i752
Memorie max.	512 Mb, 3DIMM
Sloturi	AGP 4x, 6 PCI, 1CNR
Teste - 800x600x16	
3DMark 2000	5709
Quake 3	131
Sandra Memory	245
Verdict	88.50

MP3 Player



Creative Nomad Jukebox

Cea mai bună soluție pentru ascultat MP3-uri, nu prea portabilă însă.

Creative Jukebox este una dintre cele mai recente și interesante soluții semi-portabile de ascultat muzică digitală. Spre deosebire de concurență care folosește drept mediu de stocare pentru melodii fie memorie de tip flash fie se folosesc de CD-uri gata înregistrate, Jukebox folosește pentru memorarea melodiilor un hard disk MHK2060AT ATA66 6Gb produs de Fujitsu împreună cu o memorie de 8Mb. Astfel el are tot ce este mai bun din ambele modele de playere: capacitate mare ca la cele cu CD și ușurința în utilizare și înregistrare de noi melodii ca la cele cu memorie FLASH. Pentru înregistrarea melodiilor, Creative Jukebox se conectează la calculator prin intermediul unui cablu USB fără a fi nevoie de restart sau oprirea calculatorului și prin care poate realiza un transfer de date de aproximativ 500kb/s. Pe hard disc se pot înregistra aproximativ 150 de CD-uri cu muzică comprimată în format MP3 la un bit rate de 128bit/s sau dacă se face ultimul Firmware upgrade de la Creative se pot înregistra aproximativ 200 ore de muzică comprimată în format WMA. Melodiile mai pot fi memorate și în format Wav iar posibilitatea de upgradare a playerului va permite și utilizarea altor formate pe viitor. Playerul se poate folosi și pentru înregistrarea de muzică cu sampling la 48KHz prin intermediul mufei line in. Deși numărul melodiilor care pot fi înregistrate este foarte mare, ele sunt foarte ușor de accesat deoarece Jukebox-ul are posibilitatea de a le sorta după 3 categorii: album, genul melodiei sau numele artistului și vizualizarea acestor informații pe un ecran LCD cu o rezoluție de

136x64pixeli. Dacă nici asta nu este de ajuns se pot face liste personalizate de melodii și care se pot încărca automat. Fiind produs de Creative, playerul dispune și de un DSP care poate adăuga efecte în timp real la melodiile ascultate. Tot pentru îmbunătățirea sunetului redat playerul dispune și de o egalizare pentru înalte, medii și joase. Dacă la un moment dat nu înțelegeți un anumit vers dintr-o melodie, Jukebox vă poate ajuta prin modificarea vitezei de playback. Transferul melodiilor de pe calculator pe Jukebox se face foarte ușor prin intermediul programului Play Center2 care este livrat împreună cu playerul. Tot cu acest program se poate face și grabbing pentru melodii direct de pe CD (se pot înregistra aproximativ 10 CD-uri în format Wav). Singurele minusuri care i se pot găsi unui player Jukebox sunt volumul maxim destul de mic, consumul mare de energie (funcționează cu 4 acumulatori AA care se încarcă în aparat în momentul în care se folosește transformatorul și care oferă 2-3 ore de playback), lipsa unei telecomenzi deși pe aparat există un port infraroșu și prețul destul de mare (aproape dublu față de celelalte playere) și forma și greutate ce nu îl fac foarte portabil.

Teste	
Contact	Preț: 495\$
Producător	Creative
Distribuitor	Flamingo Computers
Adresa	Bd. Titulescu 121, București
Telefon	(01) 791 20 06
Web	www.flamingo.ro
Detalii tehnice	
Stocare	HDD 6 Gb + 8 Mb memorie
Dimensiuni	12x12x3 cm / 400 g
Alimentare	4 acumulatori AA, transformator
Conectare	USB
Intrări	microfon
Format fisier	MP3, WAV, WMA
Ieșiri	căști, boxe față/spate
Mențiuni	
Cel mai bun MP3 player existent pe piață, cu un preț pe măsură însă.	
Verdict	96.25

Camere foto digitale



FUJI FinePix 4700 zoom

Deține recordul în ceea ce privește rezoluția maximă

Din modelele de camere digitale testate, FinePix 4700z deține recordul în ceea ce privește rezoluția maximă la care poate captura imaginile cu 2400x1800 pixeli. Acest lucru este posibil datorită tehnologiei Super CCD prin care deși rezoluția adevărată a senzorului CCD este de doar 2.4 megapixeli se pot obține cu ajutorul algoritmilor de interpolare imagini echivalente unui senzor de 4.3 megapixeli. Deși dimensiunile camerei sunt foarte mici ea poate realiza zoom 3x optic și 1.8x digital. Modelul de cameră este vertical și dispune de un capac metalic care acoperă automat lentilele la oprirea camerei. Captura JPEG are 3 nivele de compresie și în rezoluțiile 2400x1800, 1280x960, 640x480. Deosebit de alte modele este posibilitatea de a face 3 poze la intervale de 2 secunde sau de a face captură în format AVI cu sunet 10fps și rezoluția 320x240. La setarea camerei pe modul manual, înainte de scriere pe cartelă, imaginea poate fi vizionată pe ecranul TFT de 2" se poate regla modul flash-ului, luminozitatea, white balance, focalizarea etc. Părțile mai slabe ale camerei sunt lipsa unui indicator la încărcătorul acumulatorilor, inexactitatea nivelului de încărcare a bateriilor, flash-ul cam slab și CCD-ul mic

Teste				
Contact			Pret	2600DM
Producător		Fuji		
Distribuitor		Balkan Foto		
Adresa		Sos Pipera Nr 59		
Telefon		01-230.87.77		
Web		www.fujifilm.ro		
Detalii tehnice				
Rezoluție		640x480, 1280x960, 2400x1800		
Stocare		SmartMedia (16Mb inclus)		
Compresie JPEG		Basic, Normal, Fine		
Dimensiuni		78x97.5x32.9mm - 280grame		
Alimentare		2 baterii AA		
Special		Captură film Quicktime		
Conectori		USB, TV		
Zoom optic		3X	Zoom digital	1.8X
Flash		Intern 4m	CCD	2.4 MP
Verdict				89.55



Epson PhotoPC 650

Lipsa oricărui tip de zoom, calitatea scăzută a imaginii capturate

Cu toate că este un model destul de vechi camera digitală Epson PC 650 ar putea fi o alegere datorită prețului mic față de modelele mai noi. Rezoluția maximă care se poate atinge cu senzorul CCD de 1.1 megapixel este de 1152x864. Camera se poate conecta la Pc pe portul serial sau la Macintosh cu un adaptor special. Aparatul este livrat cu o cartelă de 8Mb pe care se pot memora aproximativ 88 imagini la rezoluția 640x480 cu o compresie standard, 47 imagini la 1152x864 cu o compresie moderată iar dacă se dorește calitate maximă se pot memora doar 4 imagini. Operațiile care se pot face asupra pozelor memorate sunt destul de puține acestea putând fi șterse, protejate sau redimensionate. Imaginile capturate pot fi vizionate fie pe monitorul TFT de 1.8" de pe cameră fie pe un televizor cu standard PAL sau NTSC dacă se folosește cablul video livrat cu camera. Dezavantajele pe care le are PC 650 sunt conectarea la calculator doar prin intermediul portului serial ce duce la o rată de transfer foarte scăzută, lipsa oricărui tip de zoom, calitatea scăzută a imaginii capturate, CCD-ul mic și modalitatea de stocare.

Teste				
Contact			Pret	315EU
Producător		Epson		
Distribuitor		MB Distribution		
Adresa		Bd Barbu Văcărescu 162, Sector 2		
Telefon		01-230.03.14		
Web		www.mbd.ro		
Detalii tehnice				
Rezoluție		640x480, 1152x864		
Stocare		Card de memorie CompactFlash		
Compresie JPEG		Low, Medium, Standard		
Dimensiuni		134.5x72x57mm, 315 grame		
Alimentare		4 baterii AA		
Special		N/A		
Conectori		Serial, TV		
Zoom optic		N/A	Zoom digital	N/A
Flash		Intern 1-3m	CCD	1.09 MP
Verdict				61.20



SONY CyberShot DSC-S70

Are caracteristici impresionante.

Camera digitală DSC-S70 produsă de Sony are caracteristici impresionante. Rezoluția maximă care se poate atinge folosind acest model este de 2058x1536 și aceasta folosind un CCD de 1/1.8" și 3.34 milioane pixeli produs tot de Sony. Celelalte rezoluții la care poate opera sunt 1600 x 1200, 1280 x 960 și 640 x 480. Cu ajutorul lentilelor speciale Carl Zeiss se poate realiza un zoom optic de până la 3x iar camera mai realizează și un zoom digital de 2x. O mare parte din dimensiunile camerei se datorează acestor lentile mari și a bateriei speciale InfoLithium de 1180mAh care poate alimenta camera pentru 2 ore de funcționare cu ecranul LCD aprins. Imaginile sunt înregistrate pe o cartelă de memorie specială în format TIFF necomprimat sau JPEG la calitate mare. Cea livrată cu camera are doar 8Mb dar există și modele de 32Mb sau 64Mb care sunt necesare pentru imaginile la rezoluții mari deoarece setarea compresiei JPEG nu poate fi stabilită și o poză la rezoluție maximă ocupă aproximativ 1200k deci doar 6 poze pe o cartelă normală. Camera poate înregistra și film în format MPEG cu sunet și 15 cadre/sec. Rezoluțiile în care se poate face înregistrarea sunt de 320x240, maxim 15 secunde de înregistrare continuă, sau la 160x112 când se pot înregistra 60 secunde de film. Pentru imaginile întunecate se poate folosi flash-ul încorporat care poate fi folosit pentru o distanță de maxim 2.5 m cu modulile Auto, On, Off sau Ext. Focalizarea

imaginilor se poate realiza automat, până la 25cm pentru setare Normal și până la 4cm cu setare Macro sau se poate face manual. Imaginea care urmează a fi memorată poate fi urmărită prin viewfinder sau pe un ecran cu cristale lichide de 2" și o rezoluție de 122.980pixeli iar în modul play camera poate fi conectată la televizor. Pozele se pot transfera de pe cameră pe calculator cu o viteză destul de mare prin intermediul portului USB dar cartela de memorie mai poate fi folosită și cu dispozitive speciale produse de Sony (cititor USB, adaptor floppy disc, adaptor PCMCIA). Avantajele unei astfel de camere sunt calitatea foarte bună a imaginilor, culorile vii, rezoluția mare, lentilele de calitate superioară care înlătură aproape total aberațiile cromatice, posibilitatea setării apertur, bateria excelentă, flash intern foarte bun. Drept neajunsuri se pot enumera doar viteza mică cu care poate opera camera (timp lung până se realizează focalizarea automată, lag-ul dintre două poze consecutive), lipsa mai multor tipuri de compresie JPEG și capacitatea mică a cartelei de memorie cu care este livrată camera.

Teste				
Contact			Pret	1179\$
Producător	Sony			
Coordinator import	Sony Overseas SA			
Adresa	N/A			
Telefon	01-2244710			
Web	www.sony.com			
Detalii tehnice				
Rezoluție	1280x960, 1600x1200, 2048x1536			
Stocare	Memory Stick (8Mb Includ)			
Compresie	JPEG Standard, Fine / TIFF			
Dimensiuni	117x70x65mm - 420 grame			
Alimentare	InfoLithium MP-FM50			
Special	Captură film MPEG 320x240			
Conectori	USB, TV			
Zoom optic	3X	Zoom digital	5X	
Flash	Intern 2.5m	CCD	3.34 MP	
Verdict			95.00	



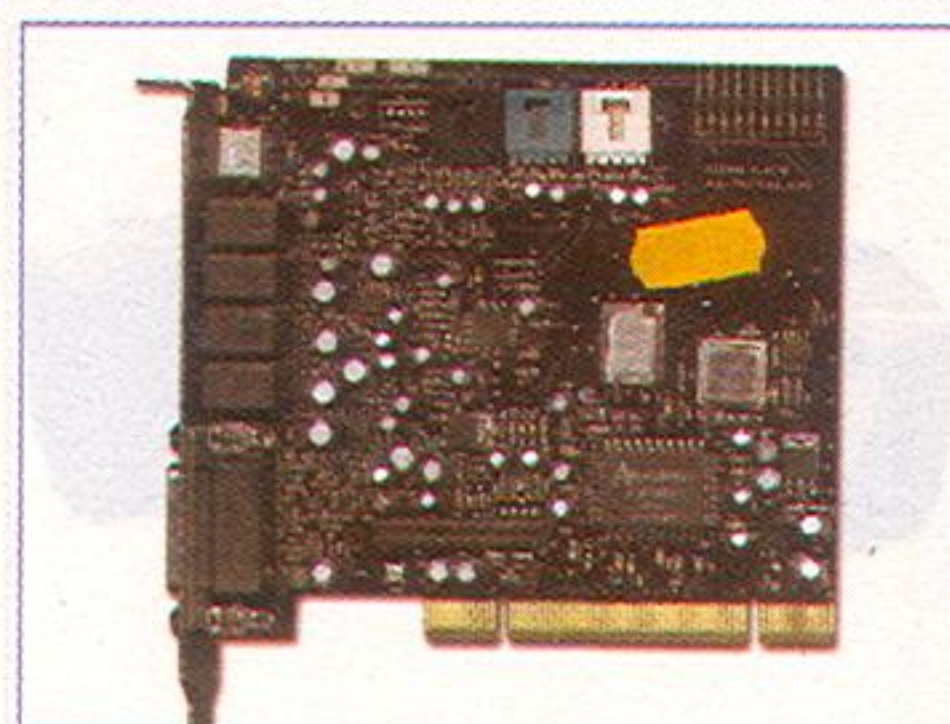
Guillemot Game Theater XP

Calitatea sunetului este excelentă

La sfârșitul anului trecut mai multe firme au lansat plăci de sunet pentru actualele sisteme de boxe. După Philips, Turtle Beach și VideoLogic și Hercules a lansat Game Theater Xp. Aceasta este primul sistem de sunet care poartă numele Hercules și a fost realizată în colaborare cu Cirrus Logic și Sensaura deși Guillemot avea o experiență anterioară cu plăcile Fortissimo și Muse. GTXP este o placă de sunet destinată atât utilizatorilor profesionali cât și jucătorilor înrâiți. Placa de sunet propriu-zisă folosește un chipset CS4630 produs de Cirrus Logic care mai este utilizat de Santa Cruz și Sonic Fury. La posibilitățile de conectare GTXP depășește chiar și Live Platinum 5.1. Pe rack-ul extern se află conectori pentru 4 porturi USB, Joystick, intrări (stânga dreapta cu mufe RCA), microfon, ieșire pentru căști, ieșiri pentru boxe (jack + RCA), ieșiri surround (jack + RCA), SPDIF in/out (conectare optică sau RCA), Midi in/out, butoane de volum pentru microfon și căști. Pe placă nu există decât o mufă Line in și un conector cu 44pini prin care se leagă la rack-ul extern cu un cablu DB-25 (rack-ul se conectează și la calculator pe portul USB). Tot pe placă se află și două CODEC-uri pentru 4 canale (2 chip-uri CS4294) cu ajutorul cărora sunetul poate fi redat pe 8 canale. Deocamdată driverele permit utilizarea celor 2 canale suplimentare pentru controlul volumului la căști dar ulterior vor fi folosite pentru sisteme de

sunet 7.1. Calitatea sunetului este excelentă (cu foarte puțin zgomot de fond deși cablul de conectare dintre rack și placă are 2m) și poate fi reglată cu ajutorul unui egalizator cu 10 benzi. Sunetul la căști este puternic datorită amplificatorului Philips încorporat. Poziționarea în spațiu a sunetului se face cu ajutorul tehnologiei Sensaura și se realizează deocamdată doar pe 2 sau 4 boxe dar și așa senzația 3D este mai puternică decât la Live Platinum. În jocuri placa este compatibilă cu standardele A3D 1.0, DirectSound 3D, EAX 1.0, 2.0 și I3DL2. Utilizarea procesorului în timpul rulării aplicațiilor este minimă mai mică și decât cea a SB Live. O caracteristică interesantă este decodarea hardware a MP3-urilor care funcționează cu orice player Direct Show compliant. Softul este livrat pe doar 2 CD-uri dar cuprinde Virtual Ear, Siren Jukebox, Xpress, Magic Player, Power DVD 3.0, Music Match 5.1 Jukebox, Yamaha XG Studio, Kool Karaoke Lite, Acid Xpress și demouri pentru jocurile Thief II, Rayman 2, Tachyon, Q3Arena, Daikatana.

Teste				
Contact			Preț	140EU
Producător	Hercules			
Ofertant	Ubisoft			
Adresa	Bd Primăverii, București 1			
Telefon	01-231.67.69			
Web	sales@ubisoft.ro			
Detalii tehnice				
Chipset	Crystal CS4630	Nr. de voci	32	
Slot	PCI	Wavetable	64 voci	
Canale	8 (5+1+cast)	Mufe	Rack, LineIn	
Standard	Direct3D Sound, EAX2.0 prin Sensaura			
Detalii rack				
Intrări	RCA stînga, dreapta; Mic; SPDIF RCA, Optic			
Ieșiri	Căști; boxe față, spate;(jack+2RCA),			
SPDIF RCA/Optic, Boxe centru & subwoofer				
Conectori	4USB, Joystick, Volum, Midi In/Out			
Verdict			95.80	

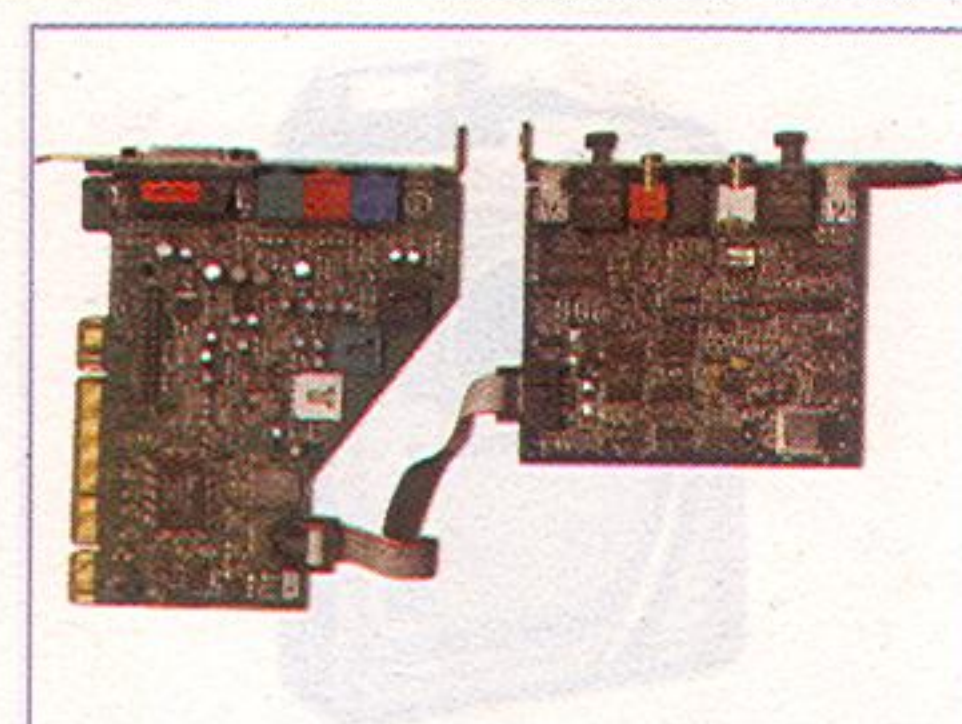


Aureal Vortex 2 Quad

Performanțele sunt foarte bune la poziționarea 3D a sunetului.

Sonic Vortex 2 produs de Videologic este o placă de sunet cu chipset Aureal 8830 și un CODEC quad pe 18bit. El poate procesa 16 sunete la 16bit și 48kHz cu 64 de reflexii fiecare (A3D 2.0) și 76 de sunete pentru A3D 1.0 și DirectSound3D. Wavetable-ul are 576 de voci la care poate adăuga diferite efecte. Mufele din exterior sunt line in, microfon, joystick, line out pentru 4 boxe și SPDIF out optic. Pe placă mai există și conectori pentru CD, AUX, TAD. Performanțele sunt foarte bune atât la utilizarea procesorului cât și la poziționarea 3D a sunetului. Cu ultimele drivere pentru Win98 se pot rula fără probleme majoritatea jocurilor cu suport D3D sau A3D dar doar câteva jocuri funcționează bine folosind EAX1.0 iar EAX2.0 nu este disponibil. Driverele pentru Win2000 au rămas la versiunea beta și pot crea probleme pe multe sisteme dar totuși pot folosi D3D și A3D1.0. Deși senzația de spațialitate a sunetului care se obține la 4 boxe în jocurile care folosesc A3D 2.0 este excelentă totuși placa are un preț destul de mare apropiat de cel al Sound Blaster Live iar în viitor se pare că vor fi din ce în ce mai puține jocuri care vor folosi A3D 2.0.

Teste				
Contact			Preț	50\$
Producător	Videologic			
Ofertant	Best Computers			
Adresa	Bd Elisabeta 25			
Telefon	01-314.76.98			
Web	www.bestcomputers.ro			
Detalii tehnice				
Chipset	Aureal 8830	Nr.de voci	32	
Slot	PCI	Wavetable	576 voci	
SPDIF	Optic	Ieșiri	Boxe față, spate	
Standard	A3D 2.0, EAX 1.0, Direct3D Sound			
Conectori	CD in, AUX in, TAD			
Teste - ZD Audio Benchmark: utilizare procesor				
Direct Sound 44.1Khz, 32 voci static			0	
Direct Sound 3D 44.1Khz, 32 voci static			3.07	
Direct Sound 3D 44.1Khz, 32 voci streaming			3.01	
Verdict			67.55	



Turtle Beach Montego II Plus

Cutia mare te poate face mai împăcat cu gândul la bani

Montego II Plus este o placă de sunet care folosește un chip Aureal Vortex 2 8830. Diferit de modelul Montego II testat numărul trecut este prezența unei plăci de extensie care oferă posibilitatea de conectarea a încă 2 boxe și a 4 mufe pentru intrare și ieșire digitală în variantele SPDIF optic și cablu. Performanțele sunt foarte slabe pentru o placă de sunet de această categorie cu o utilizare mare a procesorului la generarea sunetului 3D. Driverele sunt foarte vechi iar suportul pentru 4 boxe nu este real pentru că folosind driverele de pe CD-ul livrat cu placa nu se poate face diferență între boxele stânga dreapta din spate. Un alt dezavantaj este reprezentat de dispariția împreună cu firma Aureal 3D a oricărui fel de suport tehnic (nu există drivere noi sau drivere pentru win2000). Instalarea se face ușor datorită manualului care ar putea face parte foarte ușor din colecția pentru tonți cu caracterele de 14 și poze nefolositoare mari cât pagina. Cutia mare te poate face mai împăcat cu gândul la banii foarte mulți pe care îi dai pe o astfel de placă.

Teste				
Contact			Preț	185\$
Producător	Turtle Beach			
Ofertant	Best Computers			
Adresa	Bd Elisabeta 25, București			
Telefon	01-314.76.98			
Web	www.bestcomputers.ro			
Detalii tehnice				
Chipset	Aureal 8830	Nr.de voci	32	
Slot	PCI	Wavetable	32 voci	
SPDIF	In / Out Optic+RCA	Ieșiri	Boxe față spate	
Standard	A3D 2.0, EAX 1.0, Direct3D Sound			
Conectori	CD in, AUX in, TAD			
Teste - ZD Audio Benchmark: utilizare procesor				
Direct Sound 44.1Khz, 32 voci static	3.04			
Direct Sound 3D 44.1Khz, 32 voci static	4.13			
Direct Sound 3D 44.1Khz, 32 voci streaming	4.09			
Verdict			69.7	

Sisteme sunet



Creative SB SURROUND 5.1

Combinatia dintre sistemul de boxe și placa de sunet este atractivă

Pachetul Sound Blaster Surround 5.1 conține o placă de sunet Creative Sound Blaster Live 5.1 și un sistem de sunet Desktop Theatre DTT2200 conceput de Cambridge Sound Works. Pentru redarea sunetelor DTT2200 folosește 5 sateliți cu o putere de 5w fiecare și un subwoofer în carcasă de lemn de 17w care poate reda sunetele cu frecvențe cuprinse între 40Hz și 20kHz. Pe subwoofer există mufe pentru intrările analogice, ieșiri pentru cei 5 sateliți, mufa pentru alimentare și conectorul pentru telecomanda cu fir de la care se poate regla volumul și balansul față spate. Nivelul bass-ului se face cu ajutorul unui buton situat tot pe subwoofer. Placa de sunet este una clasică Creative Sound Blaster Live 5.1 și dispune de ieșiri pentru 4 boxe, intrări Line in, Mic și o ieșire care poate transmite un semnal analogic pentru subwoofer și satelitul central sau poate funcționa ca o mufă SPDIF pentru transmiterea semnalului digital. Combinatia dintre sistemul de boxe și placa de sunet este foarte atractivă din punct de vedere al prețului dacă ținem cont de faptul că placa poate decoda semnal Dolby Digital folosit la coloana sonoră a filmelor DVD. Calitatea sunetului este foarte bună deși semnalul de la placă către subwoofer este unul analogic. Este de

reținut faptul că sunetul este redat pe 5 difuzoare doar în jocurile cu sunet Direct Sound3D și la vizionarea filmelor DVD. În alte aplicații Direct Sound, wave output, CD audio, sunt folosite doar 4 boxe, 2 față și 2 spate iar satelitul central nu se activează decât dacă este selectat modul Movie. Prețul mic se reflectă totuși în cantitatea softului livrat în acest pachet. Deși în cutie sunt 4 CD-uri pe 3 dintre ele sunt driverele și programele utilitare Lava Player, Pixmaker, Pixscreen care se pot instala în 6 limbi iar pe ultimul dintre ele este jocul MDK2 de la Interplay. Ca o concluzie putem spune că acest sistem este unul bun atât ca preț (se economisesc aproximativ 30\$ față de cazul când s-ar cumpăra separat DTT2200 și Sound Blaster Live 5.1) cât și ca performanță. DTT 2200 este conceput special pentru plăcile de sunet 5.1 produse de Creative. Dacă aveți orice alt model de placă de sunet care dispune de o mufă pentru semnal digital vă puteți orienta către DTT2500 care conține un decodor Dolby Digital separat.

Teste

Contact	Preț 179\$		
Producător	Creative		
Ofertant	Flamingo Computers		
Adresa	Bd Titulescu 121, București		
Telefon	01-236.20.06		
Web	www.flamingo.ro		
Detalii tehnice			
Chipset	EMU10K1	Voci DS	32
Slot	PCI	Voci DS3D	32
Boxe	2+2		
Standard	EAX 2.0, EAX 1.0, A3D 1.0, DS3D		
Conectori	LineIn, Mic, 4 Boxe, Joystick		
Detalii boxe			
Frecvențe	40Hz-20Khz		
Boxe	5 sateliți + 1 subwoofer		
Putere	42W		
Verdict	83.47		

Creative Sb Live Platinum 5.1

Efectul de sunet 3D este excelent în jocuri sau în alte aplicații

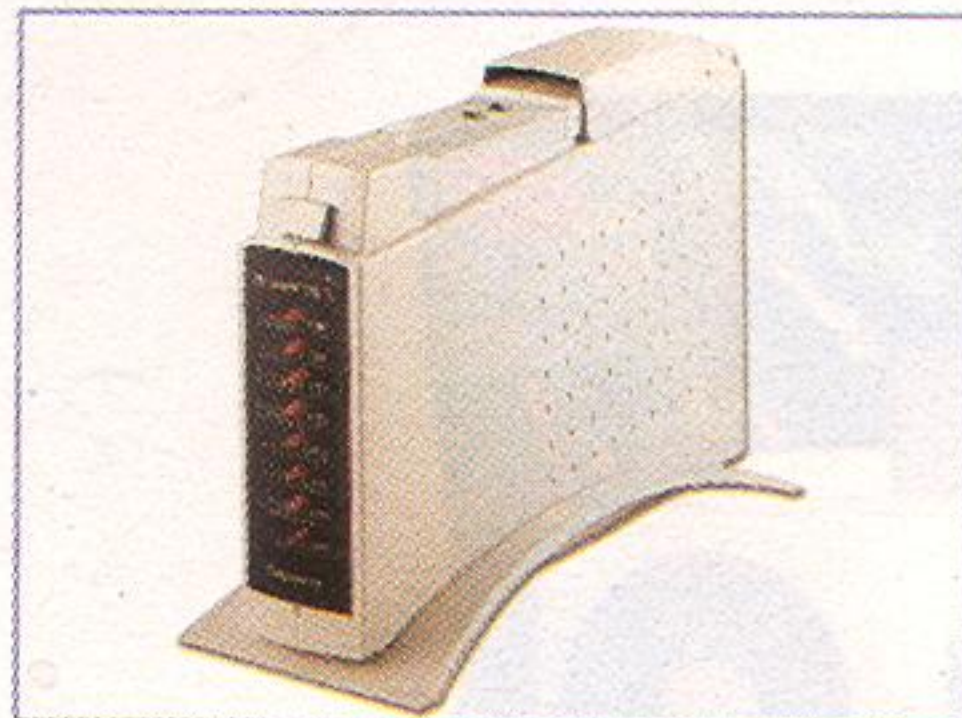
După 3 ani Creative s-a decis să mai lanseze o placă de sunet bazată pe chipul Emu10k1 care datorită update-ului continuu la drivere a reușit să rămână competitiv chiar și după atâta vreme. Cu această placă de sunet Creative s-a decis să împărtășească oferta de programe soft, să ofere o mai mare conectivitate prin adăugarea unei plăci de extensie pentru intrări și ieșiri digitale și a adăugat și o telecomandă cu infraroșu. Majoritatea plăcilor actuale oferă posibilitatea conectării la sisteme de sunet tip 5.1 dar pentru a fi mai bun Creative folosește una din mufele existente pe placă atât pentru ieșirea digitală cât și pentru transmiterea semnalului analogic către satelitul din centru și subwoofer iar plăcile Live 5.1 au posibilitatea să decodeze sunetul Dolby Digital prin intermediul driverelor în loc să se bazeze pe aplicațiile DVD player. Caracteristicile pentru Live Platinum 5.1 sunt: posibilitatea de redare a 64 DirectSound stream, 32 DirectSound 3D streams, EAX 1.0 și 2.0, A3D 1.0, ieșire pentru 2, 4 sau 5+1 difuzoare prin 3 mufe jack, ieșire digitală, posibilitatea decodării Dolby Digital (se pot asculta melodii în formatul ac3 sau se pot viziona filme DVD care au sunet tot format ac3. Pe placa de extensie mai există mufe SPDIF In și Out (atât în varianta optică cât și coaxial),

ieșire pentru căști (jack stereo 1') și buton pentru reglarea volumului, Line in (jack stereo 1'), Aux in (stânga și dreapta cu mufe RCA), gain control pentru microfon, Midi In și Out (mufe DIN), port infraroșu pentru telecomandă. Ea se montează în locul unui CD-Rom oferind un acces rapid la butoane și mufe. Performanțele sunt identice cu cele ale oricărui alt Sound Blaster Live: cea mai mică utilizare a procesorului în timpul rulării aplicațiilor care folosesc sunet 3D, posibilitatea de aplicare a efectelor EAX oricărei surse CD audio, fișiere mp3, wave sau midi. Efectul de sunet 3D este excelent în jocuri sau în alte aplicații dar sunetul nu este redat decât pe 4 boxe, satelitul central fiind utilizat doar în modul Movie. Oferta de soft este impresionantă și prin calitate și prin cantitate (6 CD-uri). Aplicațiile includ Sound Font, Pix Maker, Media Ring Talk, Mixman Studio, Lava Player, Cubasis VST, Wave Lite Lab, Recycle Lite, Future Beat și jocurile MDK 2 și Rage Rally. Cea mai bună soluție audio pentru PC.

Teste

Contact	Preț 196\$		
Producător	Creative		
Ofertant	Flamingo Computers		
Adresa	Bd Titulescu 121, București		
Telefon	01-236.20.06		
Web	www.flamingo.ro		
Detalii tehnice			
Chipset	EMU10K1	Voci DS	32
Slot	PCI+Rack	Voci DS3D	32
Boxe	2+2+2		
Standard	EAX1.0, EAX2.0, A3D1.0, DS3D		
Detalii rack			
Intrări	Line In, Mic, Midi In		
Ieșiri	Joystick, SPDif, (in-out, Jack, RCA)		
Căști, Midi Out			
Verdict 91.17			

Modem



Datatronix Discovery 5614CV

Are un buton care la apăsare poate lansa diferite funcții suplimentare

P 5614CV este un modem extern cu chip Rockwell produs de Discovery care poate atinge o viteză de 56kbps la transferul de date pe o linie telefonică închiriată sau pe o linie comutată. Modemul dispune de conectori pentru line in, phone, mufe pentru microfon și audio out. Diferența dintre acest modem și alte modele externe este prezența unui potențiometrul pentru volum și al unui buton care la apăsare poate lansa diferite funcții suplimentare ale modemului (alarmă în cazul deconectării de la linia telefonică, hands free, conectare la linia închiriată). Transmisia de date se face prin intermediul standardelor K56flex (viteze între 33600 și 56000bps), v.32, v.22 sau v.23. Modemul poate fi folosit și pentru transmitere și recepție fax prin standardele v.17, v.29, v.27 și v.21. Compresia datelor și corectarea erorilor se realizează hardware de către modem și folosind v.42, MNP 5 și v.42, MNP2-4. Firmware-ul modemului poate fi updatat la versiuni mai noi datorită memoriei flash de 1Mb. Cd-ul din pachetul modemului cuprinde drivere pentru mai multe modele Discovery și programele Bitware, Winamp, ICQ99, Get Right, Paint Shop Pro.

Teste	
Contact	Pret: 92\$
Producător	Discovery
Distribuitor	Elsaco
Adresa	Mitropolita Nifon 22, București 4
Telefon	01-337.30.91
Web	www.elsaco.ro
Detalii tehnice	
Chipset	Rockwell
Model	extern
Utilizări	Data voice fax
Mufe	microfon, difuzor, line-in, telefon
Conectare	com 9 sau 25 pini
Compresie date	hardware MNP 5, V.42
Corecție erori	hardware MNP 2-4, V.42
Transmisie date	K56Flex, V.34, V.32, V.22
Fax	V.17, V.29, V.27
Verdict:	78.64

Scanner



Hercules Scan@Home1248

Foarte silențios la scanarea la rezoluții mici

S can@Home 1248USB este un scanner care a obținut rezultate destul de bune la viteză și la calitatea imaginilor scanate. El este produs de Hercules, folosește pentru capturarea imaginilor un senzor CCD și se conectează la calculator prin intermediul unui cablu USB. Ca performanțe tehnice se încadrează într-o categorie de mijloc. Rezoluția optică maximă la care poate capta imagini este de 600x1200dpi iar cea optică este de 19200x19200dpi cu o adâncime maximă a culorilor de 48 biți. Dimensiunile sunt reduse cu doar 16.2"x10.2"x2.9" și 2.1Kg (fără alimentator care este separat). La rezoluția 600x600 dpi o poză este scanată în 30 secunde dar calitatea nu este extraordinară. Pentru o utilizare mai ușoară există pe scanner 3 butoane cu care se pot accesa rapid funcțiile scan preview, send to fax sau email, copy sau ocr. Pentru recunoașterea caracterelor se pot folosi programele Fine Reader 4.0 sau Presto Page Manager care sunt livrate împreună cu scannerul. Un alt program pentru prelucrarea imaginilor scanate este Unlead Photo Express 3.0. Este foarte silențios la scanarea la rezoluții mici.

Teste	
Contact	Pret: 100\$
Producător	Hercules
Distribuitor	Ubi Soft
Adresa	Bd Primăverii 51
Telefon	01-231.67.69
Web	www.ubisoft.com
Detalii tehnice	
Rezoluție optică	600x1200 dpi
Interpolare	19200x19200 dpi
Adâncime culoare	48 biți
Scanare film	nu
Conectare	USB Greutate 2.1 kg
Teste - timp în secunde - mai mic mai bine	
Timp calibrare	10
High quality	30
Scanare A4	85
Verdict:	66.50

Webcam



Plustek Opticam500U

Calitatea imaginilor nu este foarte bună

Dacă aveți o conexiune de Internet cu o viteză decentă pentru transferul de date puteți să comunicați cu cei mai buni prieteni prin intermediul unei camere Plustek Opticam500U. Instalarea acesteia se face foarte ușor prin intermediul portului USB. Alimentarea se face tot prin intermediul cablului USB iar camera se poate monta pe monitor cu ajutorul unei clame. Pe cameră nu există decât 2 butoane, unul pentru focalizarea imaginii și unul pentru captura de poze. Calitatea imaginilor nu este foarte bună deoarece senzorul CCD, deși este fabricat de Sony, nu are decât 350k pixeli (comparativ camera digitală Sony are un senzor de 3.3Mb). În funcție de puterea procesorului de pe sistem, cu ajutorul programului Video Monitor se pot înregistra filme format avi în 5 rezoluții de la 160x120 și până la maxim 640x480 cu o adâncime a culorii pe 24biți și cu un refresh al imaginii de 30 cadre/secundă. Împreună cu driverele se mai instalează și programele Live Express, Photocard pentru realizarea felicitărilor, Picture Publisher pentru prelucrarea imaginilor captate cu camera și Photomagic pentru modificarea pozelor capturate.

Teste	
Contact	Pret: 73\$
Producător	Plustek
Distribuitor	ICG
Ofertant	Best Computers
Adresa	Bd Elisabeta 25
Telefon	01-314.76.98
Detalii tehnice	
Senzor	CCD 350K Sony
Rezoluție	640x480, 320x240, 160x120
Adâncime culoare	24 bit
Refresh rate	30 fps
Conectare	USB, cablu 2 m
Dimensiuni	97x83x45 Greutate 0.19 Kg
Senzitivitate	25 lux Unghi vizual 56 grade
Bundle	Live Express, Photocard, Photobrowser, Picturepublisher, Photomagic
Verdict:	70.33

Imprimanta



Epson Stylus Color 880

Calitatea imaginile e foarte bună chiar și cu setări standard

Stylus Color 880 este o imprimantă cu jet produsă de Epson destinată în special birourilor mici. Cu ajutorul tehnologiei micro piezo capul de imprimare produce picături de cerneală cu dimensiune variabilă începând de la 4 picolitri. Cele 2 capete de imprimare au câte 144 duze fiecare (48 pentru fiecare culoare la cel color) și imprimanta poate atinge o rezoluția maximă de 2880x720 dpi. Conectarea la computer se poate face fie pe portul paralel fie pe cel USB. Viteza de tipărire din documentație este de 12 pagini/minut pentru o coală A4 cu text și 4.6 pagini/minut pentru o coală A4 cu text și grafice. În realitate imprimanta tipărește aproximativ 6 pagini text/minut cu setările pentru viteză maximă și doar 3.3 pagini text+grafice/minut tot cu setări pentru viteză maximă. Chiar dacă se tipărește la calitate mare pe hârtie normală cerneala nu se întinde și se usucă foarte repede. Hârtia se încarcă pe sus (maxim 100 coli) și pe o pagină A4 nu se pierde decât 3mm (sus, dreapta, stânga) și 14 mm în partea de jos a foi. Deși driverul imprimantei permite un control avansat asupra imaginilor care urmează a fi tipărite, calitatea acestora este foarte bună folosind direct setările standard.

Teste	
Contact	Pret: 191EU
Producător	Epson
Distribuitor	MB Distribution
Adresa	Bd Văcărescu 162, Sector 2
Telefon	01-230.03.14
Web	www.mbd.ro
Detalii tehnice	
Rezoluție maximă	2880x720 dpi (monocrom, color)
Tehnologie tipărire	Inkjet Epson Piezo, Micro Dot
Număr de duze	144 (monocrom), 48x3 (color)
Conectare	paralel, USB
Memorie	256 Kb Dimensiuni 450x269x175
Model	A4 Greutate 5.6 kg
Tipărire pag. color	1'45"
Viteză tipărire	12 p/min (monocrom), 11 p/min (color), 4 p/min (text&foto)
Verdict:	92.00

Controlere



Thrustmaster Firestorm Dual Power

Unul dintre cele mai bune gamepad-uri care există

Unul dintre cele mai bune gamepad-uri care există la ora actuală este Firestorm Dual Power de la Thrustmaster cu instalare pe portul USB. Comparat cu alte gamepad-uri acesta este cam mare dar asta se datorează doar faptului că are încorporate 2 motoare pentru efectul de feedback. Acesta nu prea se aseamnă cu force feedback-ul care există la joystick-uri ci pur și simplu este o un efect care să sporească „gaming experience-ul”. La fel ca la celelalte produse Thrustmaster carcasa este din plastic acoperit cu o textură fină de cauciuc. Pe gamepad există în partea stângă un buton D-pad asemănător cu switch hat-ul de pe joystick-uri care se poate deplasa în 8 poziții, 2 mini-joystick-uri pentru degetele mari care se și pot apăsa, un buton prin care se poate transmite controlul de la D-pad către mini-joystick și încă 4 butoane așezate pentru degetul mare de la mâna dreaptă. Pentru alte funcții mai există 3 perechi de butoane situate pe toate părțile dar foarte ușor de apăsat. Setarea gamepad-ului se face tot prin intermediul programului Thrustmapper 3 cu care se pot atribui diferite funcții pentru butoane pentru fiecare joc de pe calculator.

Teste	
Contact:	Pret: 21.5\$
Producător:	Thrustmaster
Distribuitor:	Ubi Soft
Adresa:	Bd Primăverii 51, Sector 1
Telefon:	01-231.67.69
Web:	www.ubisoft.com
Detalii tehnice	
Conectare:	USB
Force feedback:	da, 2 motoare
Nr. butoane:	11 programabile
Mini joystick-uri:	2 apăsabile
Bundle:	nu D-Pad 8 direcții
Alimentare:	nu Configurare Thrustmapper 3
Un excelent gamepad, rezistent și beneficiind de Force Feedback. Design-ul ergonomic îl face una dintre cele mai comode metode de beat'em up.	
Verdict:	92.05



Logitech WingmanForce 3D

Este mic, de mărimea joystick-urilor fără force feedback

Wingman Force 3D este un joystick cu force feedback ce se conectează prin intermediul portului USB și își alimentează motoarele printr-un transformator. Diferența dintre acest model și alte joystick-uri este dată și de mărimea sa foarte mică. Configurația joystickului pentru jocuri se obține cu ajutorul programului WingMan profiler (are configurații predefinite pentru toate jocurile mai cunoscute). Pentru un simulator de zbor pe lângă controlul normal pentru direcție nava se poate înclina stânga dreapta datorită Twist Handle-ului iar Hat switch-ul cu 8 poziții se poate folosi pentru a urmări eventualii inamici care vin din spate sau din lateral. Cele 7 butoane existente pe joystick nu sunt de ajuns pentru Freespace 2 dar se pot seta pentru a controla majoritatea funcțiilor mai importante (foc primar, secundar, urmărire automată a inamicilor). Joystick-ul este destul de precis dar din păcate cu reducerea dimensiunilor s-a pierdut mult și din puterea force feedback-ului (deși puterea era setată la maxim senzațiile sunt destul de slabe chiar în cazul coliziunilor). Viteza se reglează foarte repede și ușor cu ajutorul manetei de throttle.

Teste	
Contact:	Pret: 66\$
Producător:	Logitech
Distribuitor:	Best Computers
Adresa:	Bd Elisabeta 25, București
Telefon:	01-314.76.98
Web:	www.bestcomputers.ro
Detalii tehnice	
Conectare:	USB
Force feedback:	da
Nr. butoane:	7 programabile
Throttle:	da
Bundle:	da Hat switch 8 direcții
Alimentare:	nu Configurare Wingman Profiler
Chiar și înaintea de a beneficia de Force Feedback joystick-ul era de o calitate deosebită. Senzația de FF este însă redusă de mărimea mică a joystick-ului.	
Verdict:	90.30



Thrustmaster 360 Modena Pro

Un volan bun dar cu un mare lips: force feedback-ul

360 Modena Pro este urmașul seriei Ferrari de la Thrustmaster. Instalarea volanului se face foarte rapid prin conectarea la portul USB al calculatorului iar montarea pe masă se realizează foarte ușor prin intermediul unor clame ingenioase. Pentru ca senzația de condus să fie cât mai realistă în jocurile cu mașini se utilizează 2 pedale pentru accelerație și frână. Pentru suportul pedalelor există niște bucăți de cauciuc care se lipesc pentru ca să nu mai alunecă pe podea. Volanul se diferențiază de alte modele prin prezența unei manete cu două poziții care poate fi folosită la schimbarea treptelor de viteză. Pentru configurarea volanului se folosește programul Thrust Mapper cu ajutorul căruia fiecărui buton de pe volan i se poate atribui o anumită funcție care era executată la apăsarea unei taste. Deși acum există multe modele de volane cu force feedback, oferind deci o senzație mai interactivă de condus, totuși Modena Pro este atractiv datorită prețului mic și a calității bune obținută atât din punct de vedere al controlului cât și a modului de realizare al întregului sistem.

Teste	
Contact:	Pret: 68\$
Producător:	Thrustmaster
Distribuitor:	Ubi Soft
Adresa:	Bd Primăverii 51, București 1
Telefon:	01-231.67.69
Web:	www.ubisoft.com
Detalii tehnice	
Conectare:	USB
Force feedback:	nu
Nr. butoane:	6
Manetă schimbător:	da
Pedale:	2 Hat switch 8 direcții
Alimentare:	nu Configurare Thrustmapper 3
Din păcate lipsa Force Feedback-ului scade pe ansamblu din calitatea volanului (cauciucul de pe volan, formatul ergonomic, sistem bun de prindere).	
Verdict:	80.00



Thrustmaster Afterburner

Dispozitiv alcătuit dintr-un joystick și o manetă de throttle

Top Gun Afterburner este un dispozitiv alcătuit dintr-un joystick și o manetă de throttle pentru mâna stângă care pot fi folosite împreună sau independent. În pachet cele două controlere sunt unite dar se pot despărți foarte ușor cu ajutorul unei chei hexagonale lipită ingenios pe suportul joystick-ului. Armele din jocuri pot fi controlate cele 8 butoane programabile existente pe joystick și pe manetă iar pentru o imagine cât mai realistă, butonul pentru „Fox 2” este acoperit de un capac care trebuie ridicat pentru a putea lansa rachetele. Tot în cadrul jocurilor de simulare unghiul de vedere se poate controla prin hat switch-ul cu 8 direcții acționat foarte ușor cu degetul mare. Setarea butoanelor pentru diferite jocuri se face prin intermediul programului ThrustMapper care se instalează cu driverele și este foarte ușor de utilizat. Deși nu dispune de force feedback totuși rezistența opusă de joystick în momentul utilizării se poate seta cu un buton reglabil de pe spatele suportului. Un alt lucru deosebit la Afterburner este posibilitatea de control a mișcării de balans a navei prin intermediul twist handle-ului sau prin maneta de thrust în cazul unor bătlăii prea crâncene.

Teste	
Contact:	Pret: N/A
Producător:	Thrustmaster
Distribuitor:	Ubisoft
Adresa:	Bd Primăverii 51, București 1
Telefon:	01-231.67.69
Web:	www.ubisoft.com
Detalii tehnice	
Conectare:	USB
Force feedback:	nu
Nr. butoane:	8, programabile
Throttle:	da, separat
Bundle:	nu Hat switch 8 direcții
Alimentare:	nu Configurare Thrustmapper 3
O soluție de joc foarte interesantă cu un throttle detașabil. Aspectul foarte revoluționar e susținut și de un control relativ bun oferit.	
Verdict:	84.20

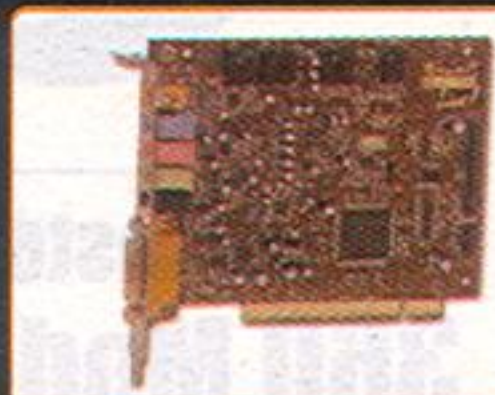
Plăci de sunet

TOP 5
x-tremPC
02.2001

Desktop XP



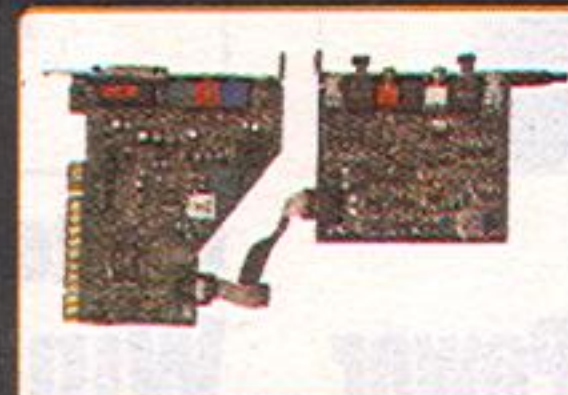
Platinum 5.1



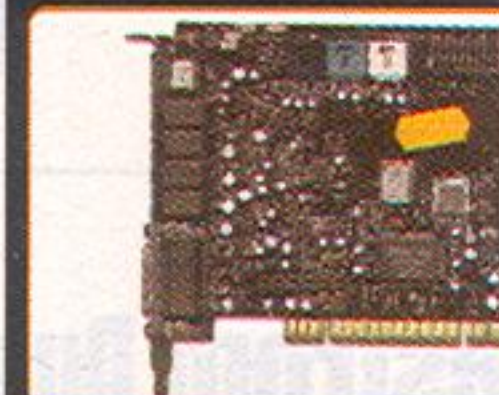
Surround 5.1



Montego II Plus



Vortex II Quad



Contact

Producător	Hercules	Creative	Creative	Turtle Beach	Videologic
Distribuitor	Ubi Soft	Flamingo	Flamingo	Best Computers	Best Computers
Telefon	(01) 231 67 69	(01) 791 20 06	(01) 791 20 06	(01) 314 76 98	(01) 314 76 98
Pret	140\$	199\$	179\$	181.3\$	50\$

Caracteristici

Chipset	Crystal CS 4630	EMU10K1	EMU10K1	Aureal Vortex 2 8830	Aureal Vortex 2 8830
Hard Voices DirectSound	32	32	32	32	32
Hard Voices DirectSound3D	32	32	32	32	32
Ieșire boxe	2+2+2+2	2+2+2	2+2+2	2+2	2+2
Conectori	4USB, Joystick, mic., căști, SPDIF (in, out-optic+RCA), midi in/out, line-in, ieșiri (6)	Line-in, mic., ieșiri 6 boxe, joystick, SPDIF (in, out-JACK, RCA), căști, line-in, midi in/out	Line-in, mic., ieșiri 6 boxe, joystick, digital out	Ieșiri 4 boxe, SPDIF (in, out-optic+RCA), line in, mic., joystick	Ieșiri 4 boxe, SPDIF (out-optic), line in, mic., joystick
EAX/A3D/DirectSound 3D	DS3D, A3D1.0, EAX2.0, I3DL2	EAX1.0, 2.0, DS3D	EAX1.0, 2.0, DS3D	EAX1.0, A3D2.0, DS3D	EAX1.0, A3D2.0, DS3D
Notă caracteristici	94	92	70	79	68

Utilizare procesor

DirectSound 44 KHz 32 voci 16bit	0	0	0	3.19	0
DirectSound3D 44KHz 32voci 16 bit	2.6	2.92	2.92	4.09	3.09
Nota utilizare procesor	100	89.26	89.26	48.03	66.5
Notă finală	95.8	91.17	70.87	69.87	67.55

Scanere A4

TOP 5
x-tremPC
02.2001

Astra 6450



HR 7



UT12



5300C



HR 6



Contact

Producător	Umax	Genius	Plustek	HP	Genius
Distribuitor	Group Transilvae	Flamingo Computers	K-Tech	Best Computers	Flamingo Computers
Telefon	(01) 411.98.11	(01) 791.20.06	(01) 222.20.36	(01) 312.55.24	(01) 791.20.06
Pret	484EU	132\$	105\$	150\$	93\$

Caracteristici

Rezoluție optică	600x1200	1200x2400	600x1200	1200x1200	600x1200
Rezoluție hard	9600x9600	24000x24000	19200x19200	9600x9600	19200x19200
Adâncime culoare Color/Grayscale	42bit / 14bit	48bit / 16bit	48bit / 12bit	36bit / 8bit	48bit / 8bit
Scanează film Diapozitiv/Negativ	Da	Da	Da	Nu	Da
Conectare	Firewire	USB	USB	USB, Paralel	Paralel
Greutate	4.45 kg	N/E	2.9 kg	8/16	N/E
Dimensiuni	18.5/12.3/5.2 inch	17.3/10.1/4 inch	16/10.2/4.2 inch	12/20/4 inch	17.30/11.4/4 inch
Notă caracteristici	71	87	68	53	60

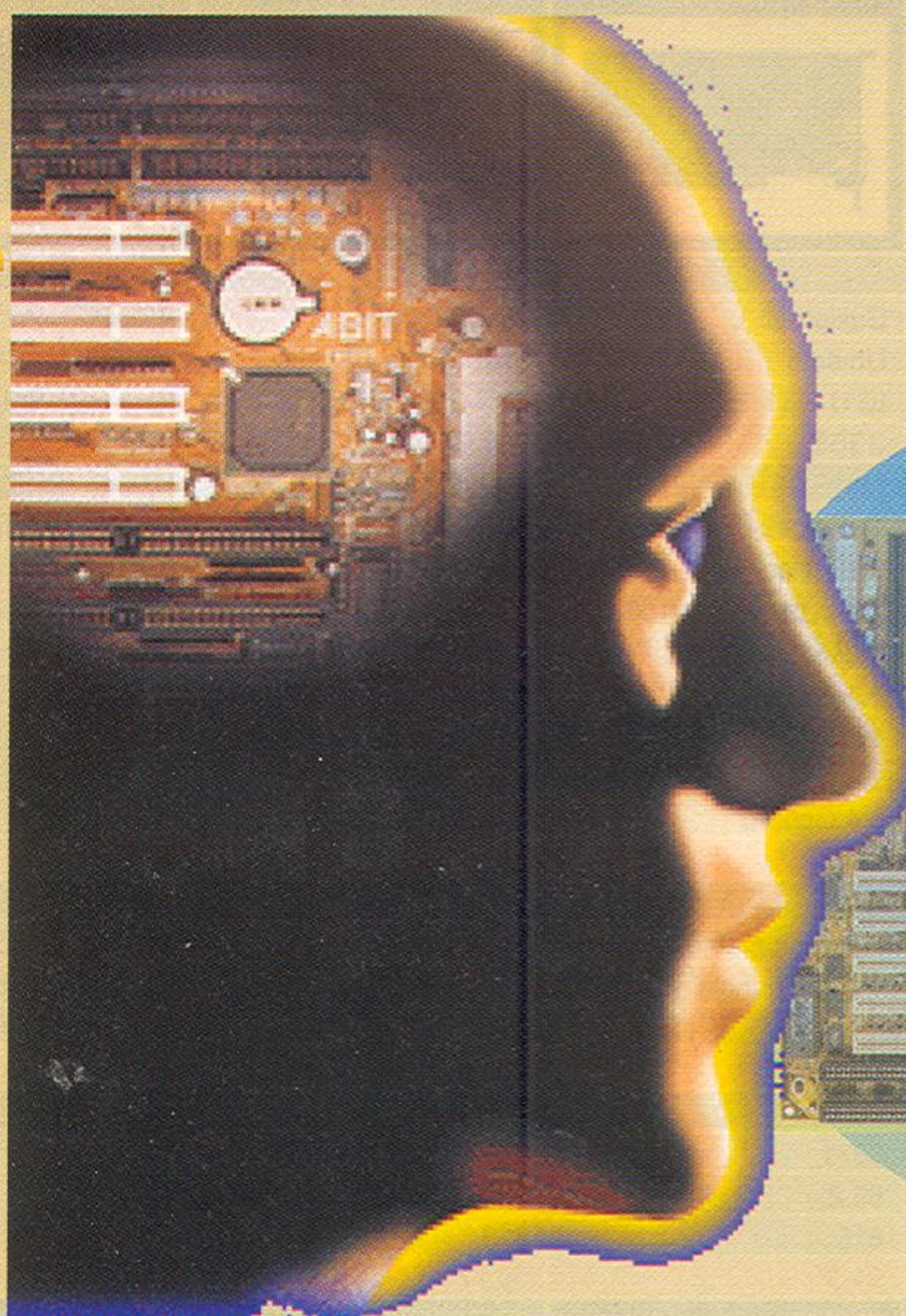
Performanțe

Viteză					
Timp calibrare	10	5	3	30	15
Timp scanare high quality	25	105	45	82	60
Timp scanare standard	16	25	26	28	31
Timp scanare A4	21	90	128	43	61
Notă viteză	95	60	67	62	57
Notă calitate	35	32	35	35	30
Notă finală	85.95	83.15	79.00	71.25	68.40

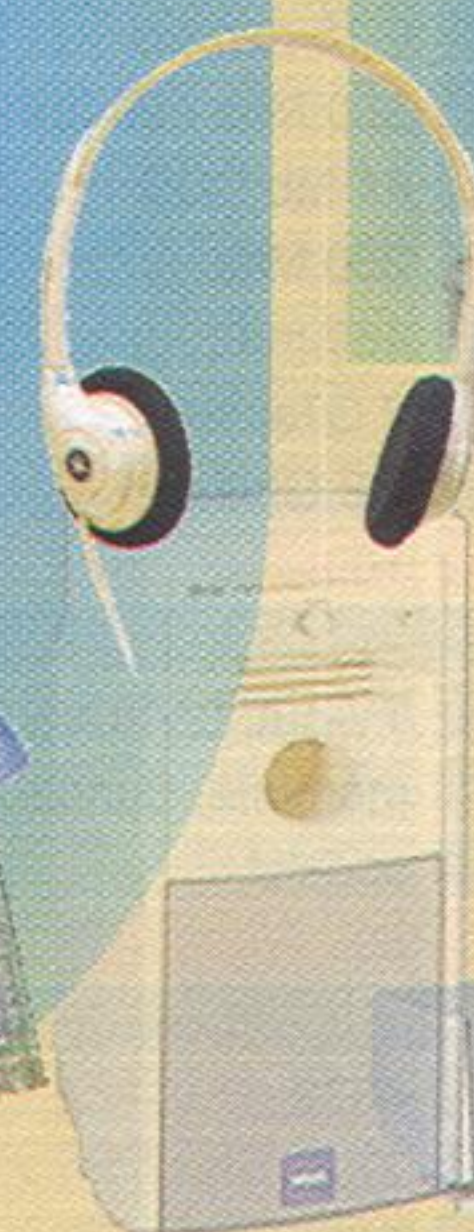
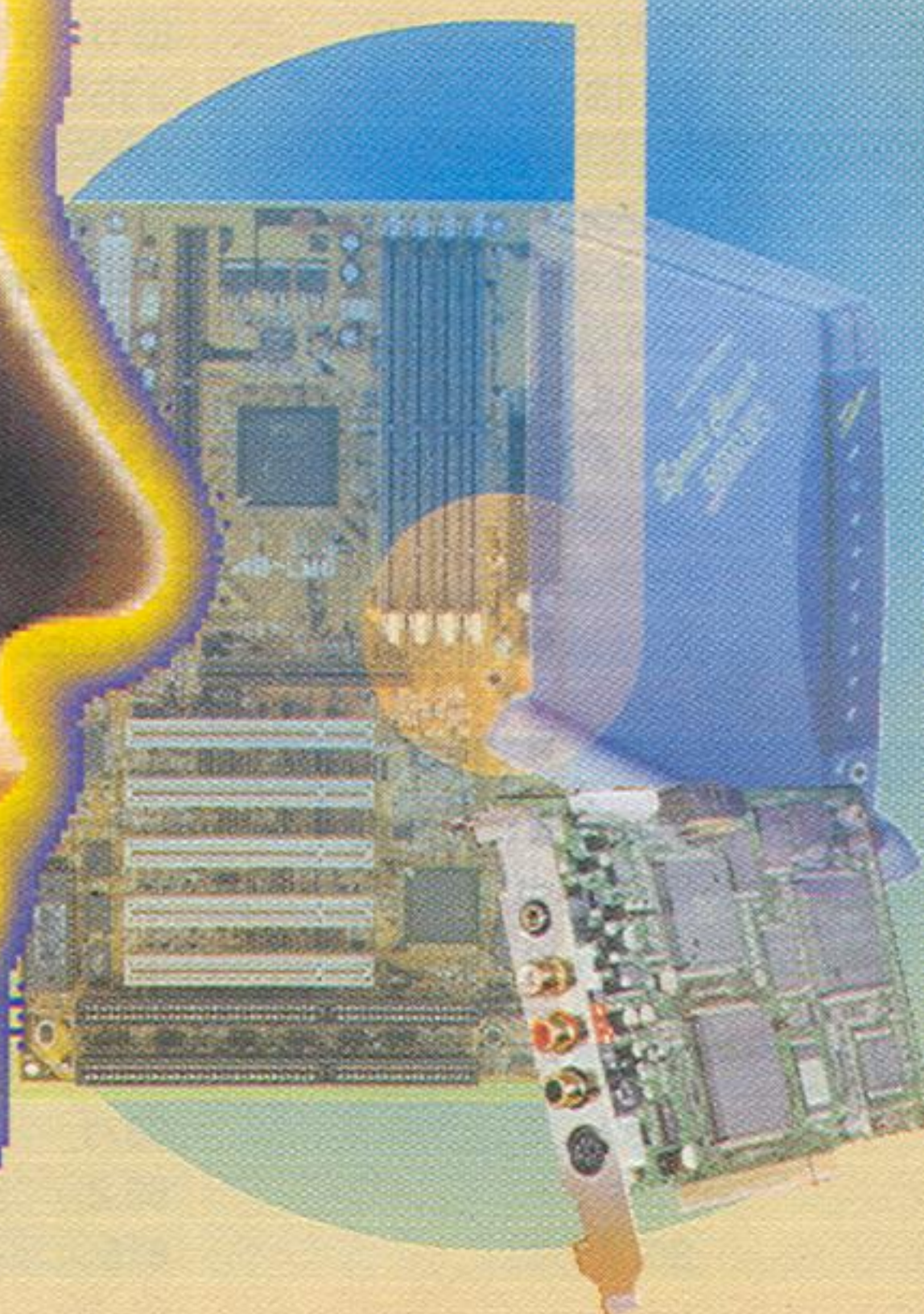


DISTRIBUTOR **Leadtek**

PRIVESTE SPRE VIITOR !



OMNITECH TRADING SA
BDUL. LACUL TEI 67
TEL: 210.50.65 , 212.29.32
FAX: 242.24.52
E-MAIL: omnitech@fx.ro



Acum puteti crea:

- prezentari video
- clipuri pe CD,DVD,banda
- video pentru internet

la preturi convenabile.



Computers for digital video



Monza Impex S.R.L.
tel. 044-110014
fax.044-193472
e-mail: monza@xnet.ro

Plăci video - Performanță maximă



	Prophet II Ultra	V7700 Ultra	Prophet II GTS Pro	Winfast GTS Pro	V7700 Deluxe
Contact					
Producător	Hercules	ASUS	Guillemot	Leadtek	ASUS
Distribuitor	Ubisoft	AGER	Ubisoft	Skin Media	AGER
Telefon	(01) 231.67.69	(01) 336 93 18	(01) 231 67 69	(01) 231 50 97	(01) 336 93 18
Preț	489\$	554\$	335\$	335\$	402\$
Caracteristici					
GPU	GeForce2 Ultra	GeForce2 Ultra	GeForce2 Pro	GeForce2 Pro	GeForce2 GTS
Tehnologie fabricație	0.18 microni	0.18 microni	0.18 microni	0.18 microni	0.18 microni
RAMDAC / Rezoluție maximă	350 Mhz / 2048x1536	350 Mhz / 2048x1536	350 Mhz / 2048x1536	350 Mhz / 2048x1536	350 Mhz / 2048x1536
Memorie	64 Mb DDR	64 Mb DDR	64 Mb DDR	64 Mb DDR	64 Mb DDR
Frecvență procesor	250 Mhz	250 Mhz	200 Mhz	200 Mhz	200 MHz
Frecvență memorie	460 mhz	460 mhz	400 Mhz	400 Mhz	333 MHz
Fill Rate	2 GTex/sec	2 GTex/sec	1.6 GTex/sec	1.6 GTex/sec	1.6 GTex/sec
Lățime bandă memorie	7.3 Gb/sec	7.3 Gb/sec	6.4 Gb/Sec	6.4 Gb/Sec	5.3 Gb/sec
Notă caracteristici	100	100	76	76	52
Dotări					
	TV-out, DVI-Out, Heatsink memorie, Bundle, Cooler special	Heatsink memorie, Bundle 4CD	Heatsink memorie TV out, bundle	Cooler mare, TV Out, Bundle (2CD)	VR-Out, video in, TV Out (S/VHS, composite), Bundle (5CD)
Notă dotări	89	70	80	75	98
Performanțe 1280x1024x32					
3DMark 2000	4372	4292	3871	3813	3327
Quake 3	77.6	77.3	66.2	66.1	55.5
Winbench	815	807	815	813	802
Nota performanțe	99.83	98.7	91.3	90.77	82.25
Notă finală	98.76	96.01	88.66	87.72	81

Plăci de bază socket A

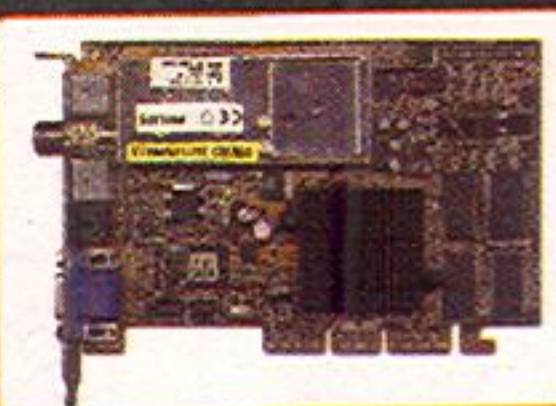


	8KTA3+	KT7 Raid	A7V	AK74-EC	SL-5KV-X
Contact					
Producător	Epox	ABIT	ASUS	DFI	SOLTEK
Distribuitor	Elsaco	Senorg / Omnittech	ICG	Tape Computers	Best Computers
Telefon	(01) 323 21 56	01 2331677 / 01 2122931	01 221.73.43	01 330.90.22	01 314 76 98
Preț	152.8\$	165\$	190\$	106\$	79\$
Caracteristici					
Chipset	KT133A	KT133	KT133	KT133	KT133
Format	ATX	ATX	ATX	ATX	ATX
FSB	100-120 (19)	100-133 (32)	100-133	100-133 (32)	100-133
Sloturi AGP/PCI/ISA/AMR	1/6/1	1/6/1	0/5/1	1/5/1/1	1/5/1 (ISA)
Memorie maximă	1.5 Gb	1.5 Gb	1.5 Gb	1.5 Gb	1.5Gb
ATA	33/66/100	33/66/100	33/66/100	33/66/100	33/66
Notă caracteristici	100	95	93	94	83
Dotări					
Chipset sunet	AC97	Nu	Nu	AC97	AC97
Alte dotări	Raid (HPT 370), +2 USB, cooler, afișaj	Controller RAID+2USB	Controller RAID ATA100, Chip 3USB-uri		Senzor temperatură Bundle
Notă dotări	96	91	92	85	87
Performanțe 800x600x16					
3DMark 2000	6836	6645	6683	6638	6684
Quake 3 (Normal Game Off)	155.8	150	144	143	145.3
MDK2	106	106	103.6	103.2	105
Nota performanțe	100	97.81	96.94	96.01	97.50
Notă finală	99.6	96.85	96.05	94.71	94.38

Plăci video - raport optim calitate/preț



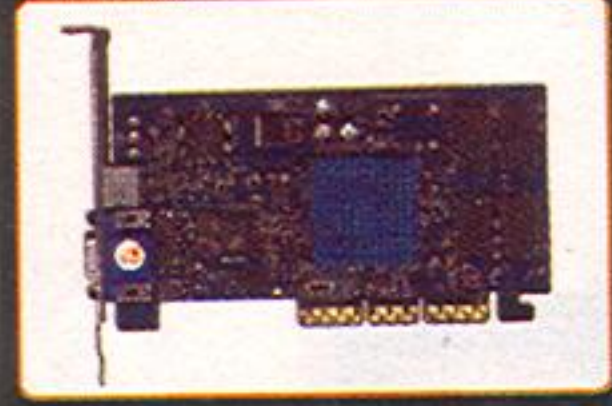
ASUS 7100 Deluxe



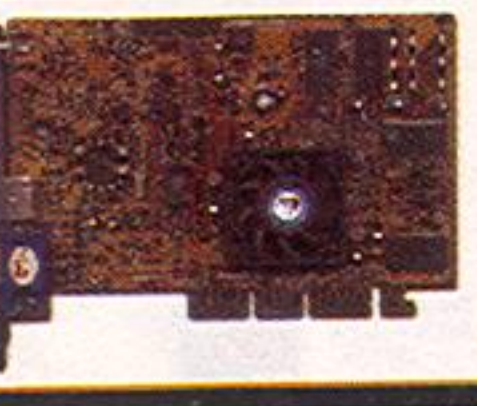
Radeon32 SDR



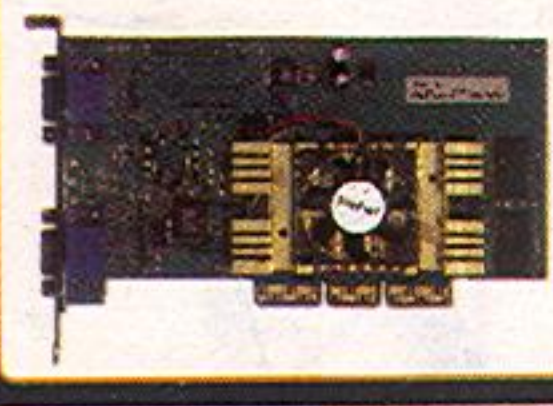
Hercules Dual Display



Butterfly MX



Leadtek Dual Head

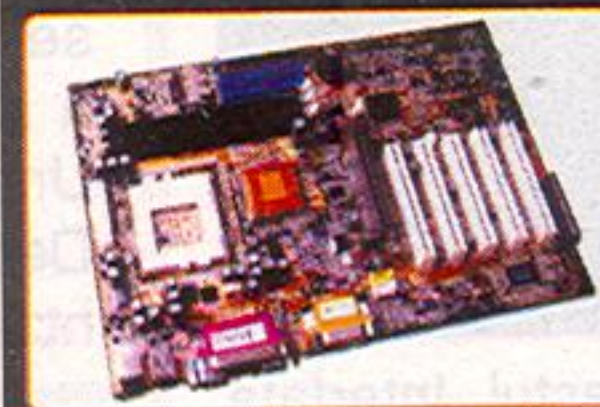


Contact					
Producător	ASUS	ATI	Hercules	Butterfly	Leadtek
Distribuitor	AGER	Flamingo	Ubi Soft	Tape Computer	Skin Media
Telefon	(01) 336 93 18	(01) 791 20 06	(01) 231 67 69	(01) 330 90 22	(01) 231 50 97
Preț	198.9\$	149\$	130\$	92\$	128\$
Caracteristici					
GPU	GeForce 2 MX	Radeon	GeForce 2 MX	GeForce2 MX	GeForce 2 MX
Tehnologie fabricație	0.18 microni	0.18 microni	0.18 microni	0.18 microni	0.18 microni
RAMDAC / Rezoluție maximă	350 MHz / 2048x1536	350 MHz / 2048x1536	350 MHz / 2048x1536	350 MHz / 2048x1536	350 MHz / 2048x1536
Memorie	32 Mb SDRAM	32 Mb SDRAM	32 Mb SDRAM	32 Mb SDRAM	32 Mb SDRAM
Frecvență procesor	175 MHz	160 MHz	175 MHz	175 MHz	175 MHz
Frecvență memorie	166 MHz	160 MHz	183 MHz	166 MHz	166 MHz
Fill Rate	700 MTex/sec	1.5 GTex/sec	700 MTex/sec	700 MTex/sec	700 MTex/sec
Lățime bandă memorie	2.73 Gb/sec	2.7 Gb/sec	2.9 Gb/sec	2.73 Gb/sec	2.73 Gb/sec
Notă caracteristici	92	84	96	92	92
Dotări					
	TV Tuner, AVI, TV Out, VR Out, Bundle (6CD)	Bundle (3CD)	TV Out (S/VHS), Bundle (3CD)	TV Out, S-video Out	Radiator mare, LED-uri hardware monitor, Bundle (2CD)
Notă dotări	100	60	85	80	83
Performanțe 1024x768					
3DMark 2000	3122	4242	3394	3118	3090
Quake 3	51.4	62.8	56.3	53.5	50.8
Winbench	807	815	813	803	813
Nota performanțe	86.18	100	90.05	87.5	84.8
Notă finală	96.1	92	87	86.5	81.22

Plăci de bază i815



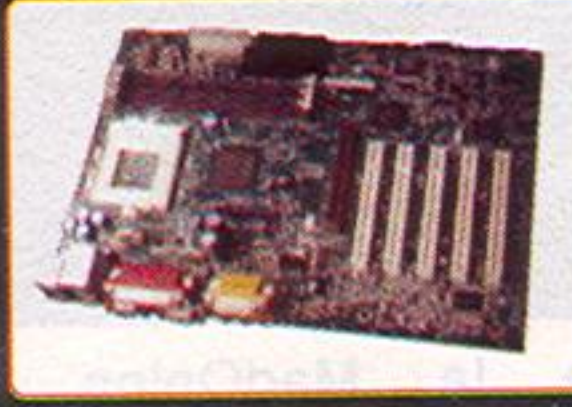
CD 65-EC



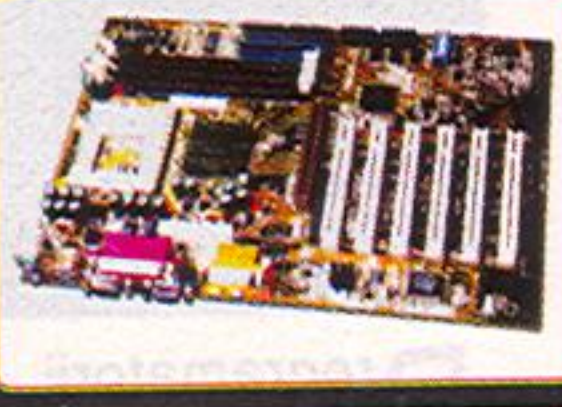
CUSL 2C



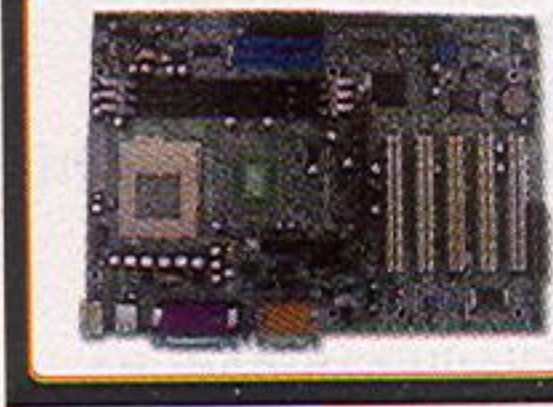
D815 EEA



SE 6



EP-3S2A5L



Contact					
Producător	DFI	ASUS	Intel	ABIT	Epox
Distribuitor	Tape Computer	ICG	Maguay	Senorg/Omnitech	Elsaco
Telefon	(01) 3309022	(01) 2217343	(01) 2103809	(01) 2331677/ (01) 2122931	(01) 323 21 56
Preț	140\$	149.18\$	152\$	130.9\$	117.9\$
Caracteristici					
Chipset	i815E	i815E	i815E	i815E	i815E
Format	ATX	micro ATX	ATX	ATX	ATX
FSB	66-133	66-133	66-133	66-133	66-133
Sloturi AGP/PCI/ISA/AMR	1/5/1	1/6	1/5/1	1/6/1	1/5/1
Memorie maximă	512	512	512	512	512
ATA	33/66/100	33/66/100	33/66/100	33/66/100	33/66/100
Notă caracteristici	90	95	90	100	90
Dotări					
Chipset sunet	AC97	AC97	AC97	AC97	AC97
Placă video	i752	-	i752	i752	i752
Alte dotări	OCK	OCK, +2USB	rețea, conector DVI	OCK, Bundle, +2USB	OCK
Notă dotări	85	70	98	85	70
Performanțe 800x600x16					
3DMark 2000	5911	5949	5876	5661	5746
Quake 3	141.8	141.5	140.7	138.5	134.2
SiSoft Sandra	287	296	284	243	247
Nota performanțe	98.7	99.93	96.46	91.7	91.6
Notă finală	96.53	96.4	95.97	91.9	89.35

software

Pe scurt

Inițiative românești în materie de software

NEC America, Inc. și UNIDEC Computer Systems SRL au semnat recent un contract prin care firma americană va căpăta acces la specialiștii români în software care vor testa, întreține și dezvolta programe în favoarea sa. Contractul, în valoare de aproximativ două milioane de dolari, va crea între 20 și 50 de noi locuri de muncă în primul an, permițând specialiștilor români să se integreze în rețeaua NEC și produsele lor să fie apreciate la nivel mondial. Acești specialiști vor lucra și vor trăi după standardele mondiale rămânând, în același timp, în propria lor țară. NEC Corporation și afiliații săi din întreaga lume sunt lider mondial, cu venituri de 48 de miliarde USD. Cei 154.000 de angajați ai corporației creează, produc și vând calculatoare, echipamente de comunicații, semiconductoare și alte produse și servicii de ultimă generație.

Detalii:

<http://www.nec.com>

UN NOU MOD DE A TESTA COMPONENTE

3DMark lovește din nou



Programatorii de la MadOnion pregătesc o surpriză plăcută celor care se ocupă oficial sau neoficial cu testarea de hardware: este vorba de 3D Mark 2001, cu o grafică intensivă care va face ca întrebarea "De ce n-or face băieții ăștia jocuri?" să se audă mult prea des ca să fie o coincidență. Ce va fi nou? În primul rând, 3D Mark 2001 va fi bazat pe DirectX8 (versiunea MAX-FX Technology). Acest lucru nu înseamnă că nu va rula pe sistemele cu DirectX 7.0, ci doar că rezultatele nu vor reflecta tocmai exact capacitatea sis-

temului pe care se face testul. Interfața va rămâne în mare aceeași, cel puțin până la următoarea versiune de 3D Mark. Testele sunt în schimb refăcute, screenshot-urile fiind impresionante. Noul benchmark este binevenit, pentru că deja rezultatele începeau încet, încet să părăsească scala de valori și să se apropie periculos de 10.000 de puncte. Nici nu vreau să mă gândesc la scorul unui Pentium IV cu Geforce III...

Detalii:

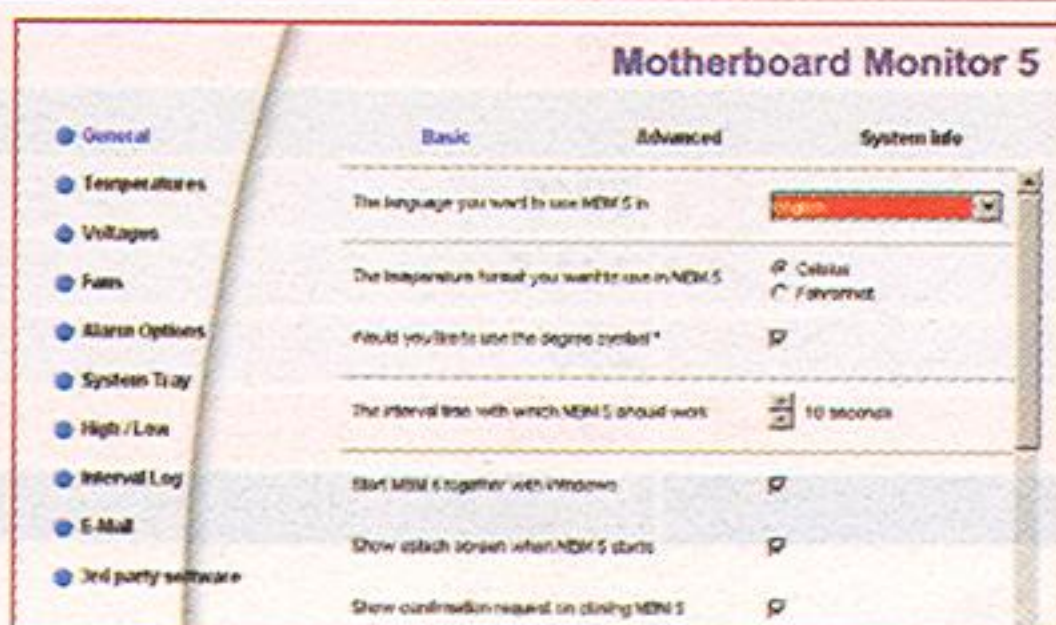
<http://gamershq.madonion.com/3dmark2001/>

PROGRAME GRIJULII

Cine are grijă de motherboard?

Aparut versiunea 5.05 a programului MotherBoard Monitor, care, evident, monitorizează toate funcțiile plăcii de bază. El interpretează informațiile de la senzorii de pe placă, aceasta trebuind în mod implicit să aibă așa ceva. Programul are suport și pentru limba română

Detalii: <http://mbm.livewiredev.com/>



ATENȚIE PERICOL

Bug în Outlook

Microsoft și-a asumat un bug descoperit în Outlook și Outlook Express descoperit de programatorul britanic Ollie Whitehouse, precum și un al doilea bug adițional. Prin intermediul acestora se pot plasa programe virale în attachmentul vCard, folosit în mod obișnuit pentru transferarea informațiilor din adresă book, și poate produce daune majore sistemului în momentul în care aceștia sunt activați. Una dintre firmele de securitate care a observat bug-ul a afirmat că este legat într-un fel. Un patch este pe drum.

Detalii:

<http://www.microsoft.com>

PE LÂNGĂ NAPSTER...

Sunt amenințate și clonele

Săptămîna trecută, asociația marilor companii de muzică din S.U.A. (R.I.A.A.) a trimis peste 60 de sesizări diverselor ISP-uri care asigură legătura serverelor "Open Napster" la restul Internetului. Acestea nu sunt afiliate Napsterului și nu vor suferi aceleași interdicții juridice ca și compania care le dat într-un fel naștere. Conform Legii Copyright-ului Digital dată de Bill Clinton (Digital Millenium Copyright Act), un ISP trebuie să blocheze accesul clienților care încalcă repetat drepturile de autor. Unele dintre servere sunt însă situate în afara Statelor Unite și deci în afara jurisdicției DMCA.

Detalii:

<http://www.napster.com>

ORIGINALUL ȘI CLONELE

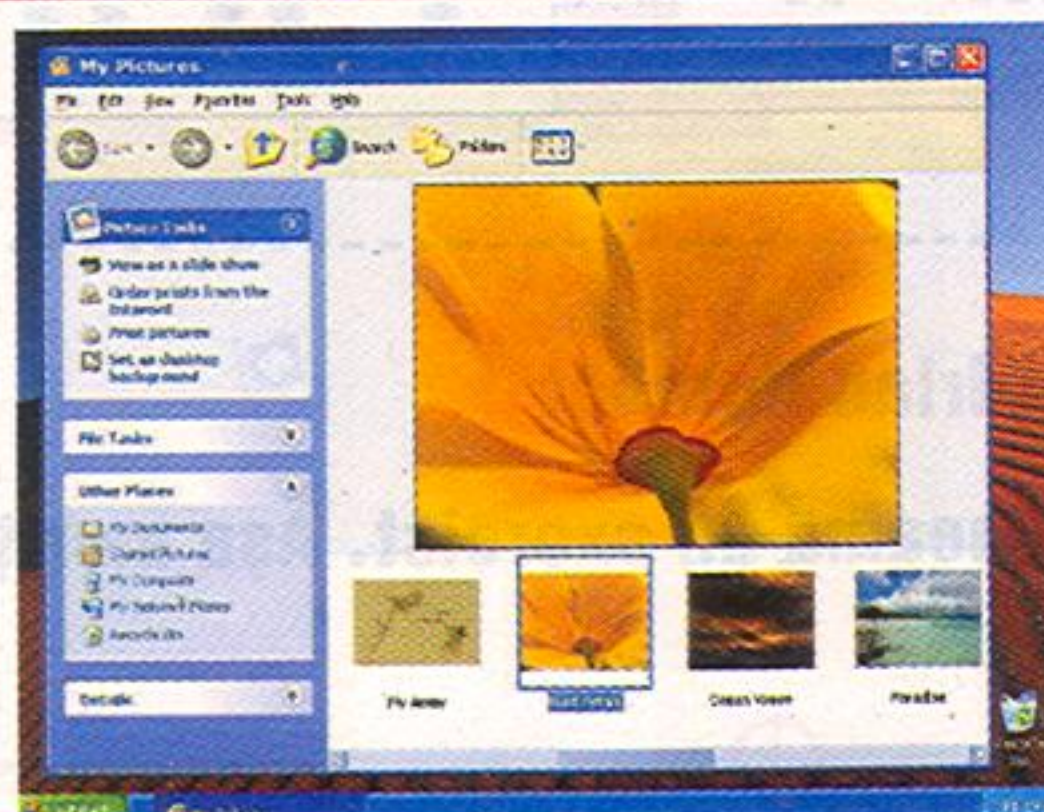
Windows-ul va fi pentru cei Xperimentați

Microsoft a anunțat că viitoarea versiune de Windows nu se va mai numi Whistler ci XP. De asemenea, Office 10 va fi botezat cu același sufix, inventat chiar de către Bill Gates, și care se spune că ar proveni de la "Experience". Cele două programe vor constitui baza

proiectului .Net al lui Microsoft, care va oferi și mai multe facilități Internet și noi interfețe. Din puținele informații care au scăpat pe Internet se poate trage concluzia că Windows XP are suport pentru skin-uri și va avea posibilitatea de a seta alternativ kernelul între 95 și

NT. Vom detalia problema într-un articol luna viitoare. Până atunci, tot ce vă putem spune este că Windows XP a ajuns în stadiu de beta 2 și că este programat să apară la începutul toamnei.

Detalii:
www.microsoft.com

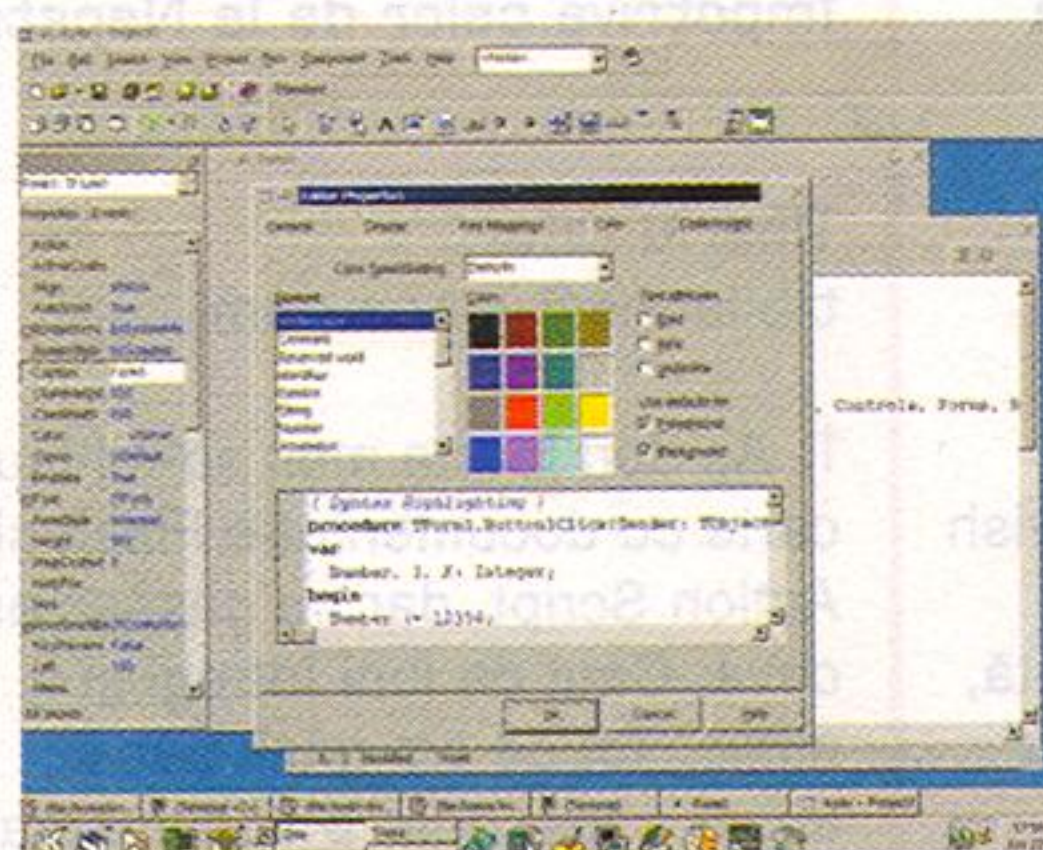


LINUX CAPTEAZĂ ATENȚIA

Delphi pentru Linux

Inprise/Borland a pus bazele unui proiect destinat să porteze Delphi și C++Builder pe platforma Linux. Programul poartă numele de cod Kylix, se afirmă în webzine-ul Delphizine.com, unde se află și o serie de screen-shot-uri luate din KDE-ul Linux. Numele final este necunoscut, la fel și data apariției. În principiu, Kylix va fi pentru Linux ceea ce Delphi este pentru Windows, dar va fi și un instrument cross-platform, în sensul că va putea crea aplicații pentru Windows, pentru Linux sau pentru ambele. Majoritatea aplicațiilor fără trimiteri specifice la Win32 API vor avea nevoie doar de o

recompilare pentru a lucra pe oricare din cele două platforme.



Detalii: <http://www.inprise.com>

OPERA MOBILĂ

Opera pe telefonul celular

Opera Software a lansat o versiune beta a browserului Opera, special pentru telefoanele celulare în scopul browsing-ului de site-uri WAP. Acesta va rula pe sistemul de operare considerat Symbian EPOC și va include suport pentru Java și JavaScript, WAP și cifrare pe 128 de biți. Ericsson a lansat deja un telefon care are sistemul de operare Symbian preinstalat. Vor urma inițiative asemănătoare de la Motorola, Nokia, Matsushita și Psion.

Detalii: <http://www.opera.com>

MĂRUL TESTAT

QuickTime pe încercate

Apple a lansat QuickTime 5.0 Public Preview 3, ale cărui noi caracteristici nu sunt foarte multe, însă sunt importante: suport pentru Flash 4.0, interfață cu butoane semitransparente în stil Aqua, Cubic-VR pentru panorame la 360 de grade, suport pentru fișiere DSL și Sound Font. Din nou, cel mai interesant aspect pare suportul pentru skin-uri.

Detalii: <http://www.apple.com>

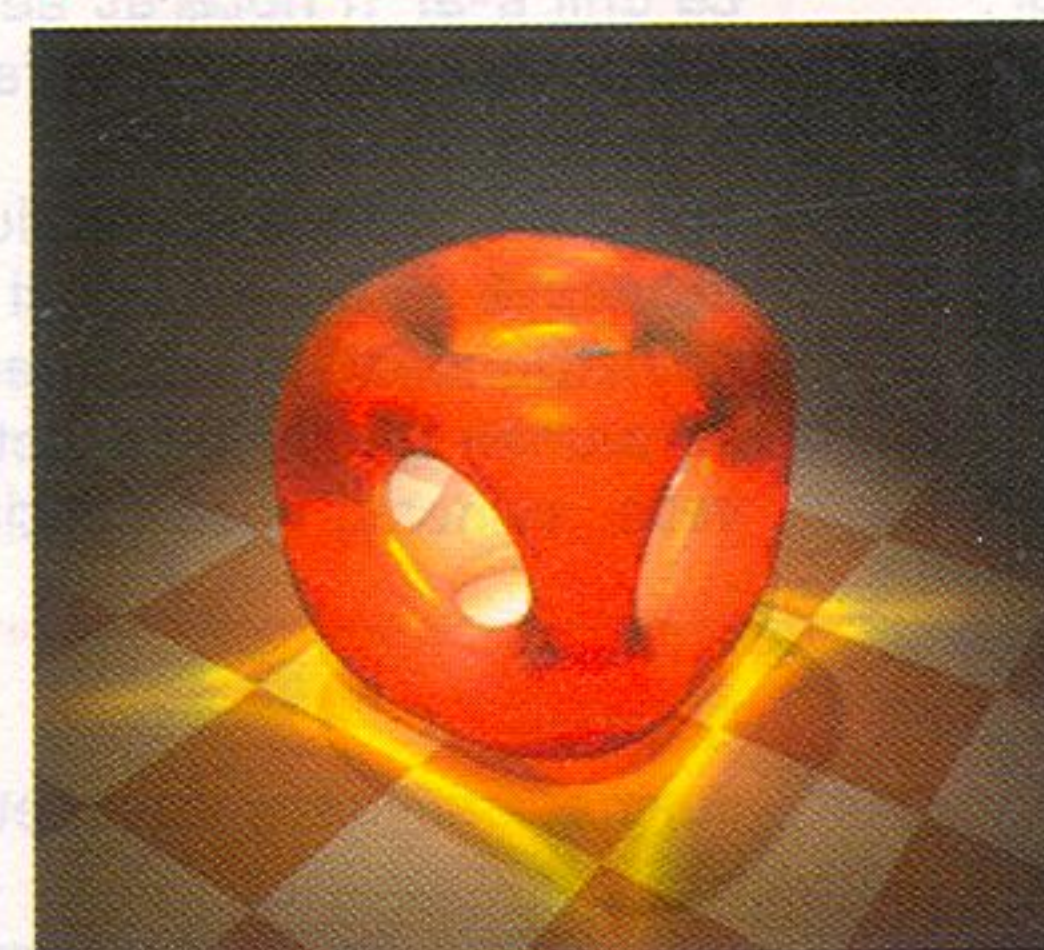


PROGRAME COMPLEXE

Din nou renderizare 3D fotorealistică

Virtualight este o interfață de randare fotorealistică foarte sofisticată, ce poate fi folosită fie stand-alone, caz în care trebuie să îi livrați scena sub formă de script, fie ca front-end pentru un program de grafică 3D cunoscut gen 3D Studio Max. Printre caracteristici se remarcă: iluminare globală (variantele Monte Carlo), simularea iluminării solare, renderizare volumetrică, soft shadows, numeroase modele de atenuare a luminii, antialiasing spațial adaptativ și multe altele.

Detalii:
www.pages.infinet.net/vlight/



ȘI ACOLO SUS ESTE POSIBIL

Mai multe atacuri la nivel înalt

Smoked Crew, un grup de hackeri care au spart site-urile unora dintre cele mai mari nume ale IT-ului au promis noi atacuri la nivel înalt ce se vor baza pe specularea unui bug de securitate în

Microsoft Web Server, pentru care există un patch încă din August anul trecut.

Detalii:
<http://www.microsoft.com>

Pe scurt

"Alice în Țara Minunilor" nu poate fi citită cu glas tare Adobe Systems, distribuitor al cărții lui Lewis Carroll, "Alice în Țara Minunilor" în variantă electronică precizează în partea legală a documentului că "este interzisă copierea de text din carte în clipboard, printarea, închirierea sau dăruirea acestei cărți unei terțe persoane. De asemenea, este interzisă citirea cu voce tare (<<read aloud>>) a cărții". În urma protestelor pe care le-au primit de la părinții deranjați de această limitare stupidă, Adobe a declarat că textul legal se referea la tehnologia "Read Aloud", un program de conversie text to speech.

Detalii:
<http://www.idg.net>

Topul companiilor de software

În topul companiilor, realizat de revista americană Forbes, specializată pe economie și tehnologii, conduce Oracle, urmată îndeaproape de Adobe Systems. Microsoft este departe, pierzând poziția de lider cu destul de mult timp în urmă.

Detalii:
www.forbes.com

Jimi Hendrix și Windows XP

XP-ul din Windows XP fiind prescurtarea de la eXPerience, cei de la Microsoft au căutat un cântec ce conține acest cuvânt, pentru a-l folosi în reclame. Bill Gates a ajuns la concluzia că un cântec cu același nume din 1967 al lui Jimi Hendrix ar fi cel mai potrivit.

Detalii:
www.microsoft.com



Soft Mail

Adrian Dorobăț

Cheamă un exorcist. Așa meriți dacă te joci Superbike 2001...

Adrian Suci

suciu_adrian@usa.net

I: Până acum două zile nici nu mi-a trecut prin cap să cumpăr revista XtremPC, deoarece ziceam că e plină de jocuri demo și nu are rost. În schimb de această dată mi-a atras atenția titlul de pe copertă: "3D studio max 4". Astfel că am luat-o ca să văd ce scrie de programul meu preferat. [...] Am înțeles că a fost și un fel de concurs de grafică și într-adevăr cel care a câștigat concursul a meritat premiul, orice a fost acesta. Ce aș dori eu (și cred că încă mulți oameni): încercați să scrieți măcar vreo trei pagini/număr despre cum se lucrează în industria cinematografică, cum se realizează unele efecte speciale din filme, ce programe s-au folosit pentru acestea și dacă puteți să puneți câteva personaje utilizate în film pe CD-ul revistei (de exemplu puteți găsi pe net începând cu arachnidele din Starship Troopers până la caracterul Spawn). Cred că v-ar crește numărul de vânzări la revistă dacă ați face rost de Predator și de Alien (ori matca, ori luptătorii).

R: Se vede că nu prea ai cumpărat revista. Rubrica "Efectele speciale, cel mai profitabil domeniu al multimediei" a fost și (să sperăm) va fi o constantă în revistă, în cuprinsul ei regăsindu-se tocmai informațiile pe care le dorești. Modelele de care pomenești, în varianta lor profesională, costă bani, sau chiar dacă sunt gratuite nu pot fi distribuite comercial (ex. pe CD-ul unei reviste). Totuși pentru a-ți fi cât de cât de ajutor, îți sugerez site-ul <http://www.moviesmesh.com> unde vei găsi modele din Alien,

Predator, Terminator, Starship Troopers și alte filme de gen. Nu ale personajelor, totuși, așa că nu te aștepta la cine știe ce. Alien și Predator nu ne-ar crește vânzările la revistă nici dacă i-ar teroriza individual pe fiecare din potențialii cumpărători până ne cumpără revista.

Cătălin Sarafoleanu

catasro@k.ro

I: Am descărcat programul Swish 2.0 în stadiul în care se află, adică alfa 4, prezentat în revistă, și m-am întâlnit cu 2 probleme: 1. nu există help și 2. nu poți salva nimic. Ce e de făcut?

R: Cam asta se întâmplă în cazul programelor aflate în stadiu alfa. Ele sunt pentru testare și opțiunile de help și save nu sunt neapărat necesare pentru acest lucru. Și în plus, dacă le-ai fi avut, poate că unii s-ar fi hotărât să folosească versiunea alfa, așa cum era, și să nu mai cumpere programul. Soluția: așteaptă să îl termine și achiziționează-l după aceea. În versiunea finală vor fi activate, evident, toate opțiunile.

Cristian

dorincris@netscape.net

I: Pe CD-ul din ultimul număr al revistei, la capitolul net se găsește o versiune mai nouă, mai tare (cum ați zis voi) a programului Napster, dar după ce o dezarhivezi, apar trei fișiere, două exe și încă unul, și nici un exe nu merge. De unde pot face rost de o versiune care să meargă?

R: Nu știu de ce ție îți dă

erori, nouă ne merge foarte bine. Pentru o versiune care să meargă, în afară de cea de pe CD-ul revistei, încearcă <http://www.napster.com>. Dar nici cea de acolo nu va merge pentru prea mult timp, după cum merge acțiunea legală împotriva celor de la Napster.

Tiberiu Cifor

tibilache@yahoo.com

I: Aș dori foarte mult să-mi iau o carte cu documentație Flash și Action Script, dar nu găsesc așa ceva. Caut de luni întregi și nimic. Tot ce am găsit până acum a fost doar o documentație în format electronic pe care am luat-o de pe site-ul Macromedia. Este foarte vagă și nu acoperă tot ceea ce se poate spune despre Flash și Action Script.

R: Aș putea să fiu rău și să-ți spun să citești manualul. Dar nu sunt. Încearcă tutorialele de la www.flashzone.com sau www.shockfusion.com. În română nu s-a tradus nimic din câte știu eu.

Alex Manea

maneaalex@hotmail.com

I: Întrebarea mea este de ce îmi "crapă" mie unele jocuri (ex. Half Life, Fifa99, Superbike 2001, NFS Porsche). Să fie oare sistemul de vină (date despre sistem) sau doar DirectX-ul (7.0a)? Câteodată mi se resetează pur și simplu fără ca eu să ating nimic. Ce mă sfătuiți?

R: Cheamă un exorcist. Așa meriți dacă te joci Superbike 2001...

Lăsând gluma la o parte, problema ta pare să țină mai mult de hardware decât de

software. Pune un antivirus și vezi dacă găsește vreun inamic. Și reinstalează Windows-ul pentru orice eventualitate.

Alex Zamfir

zamfi_aa@hotmail.com

I: Aș vrea să vă întreb unde pot găsi pe net un editor HTML gratuit cu interfața relativ ușoară. Dacă puteți aș vrea să vă rog să includeți unul pe CD și eventual să editați un articol pe această temă.

R: Încearcă Cofee Cup HTML 8.0 de la www.cofeecup.com. Am pus unul pe CD și voi scrie și un articol pe această temă

Ana Nazarov

nazarov_ana@yahoo.com

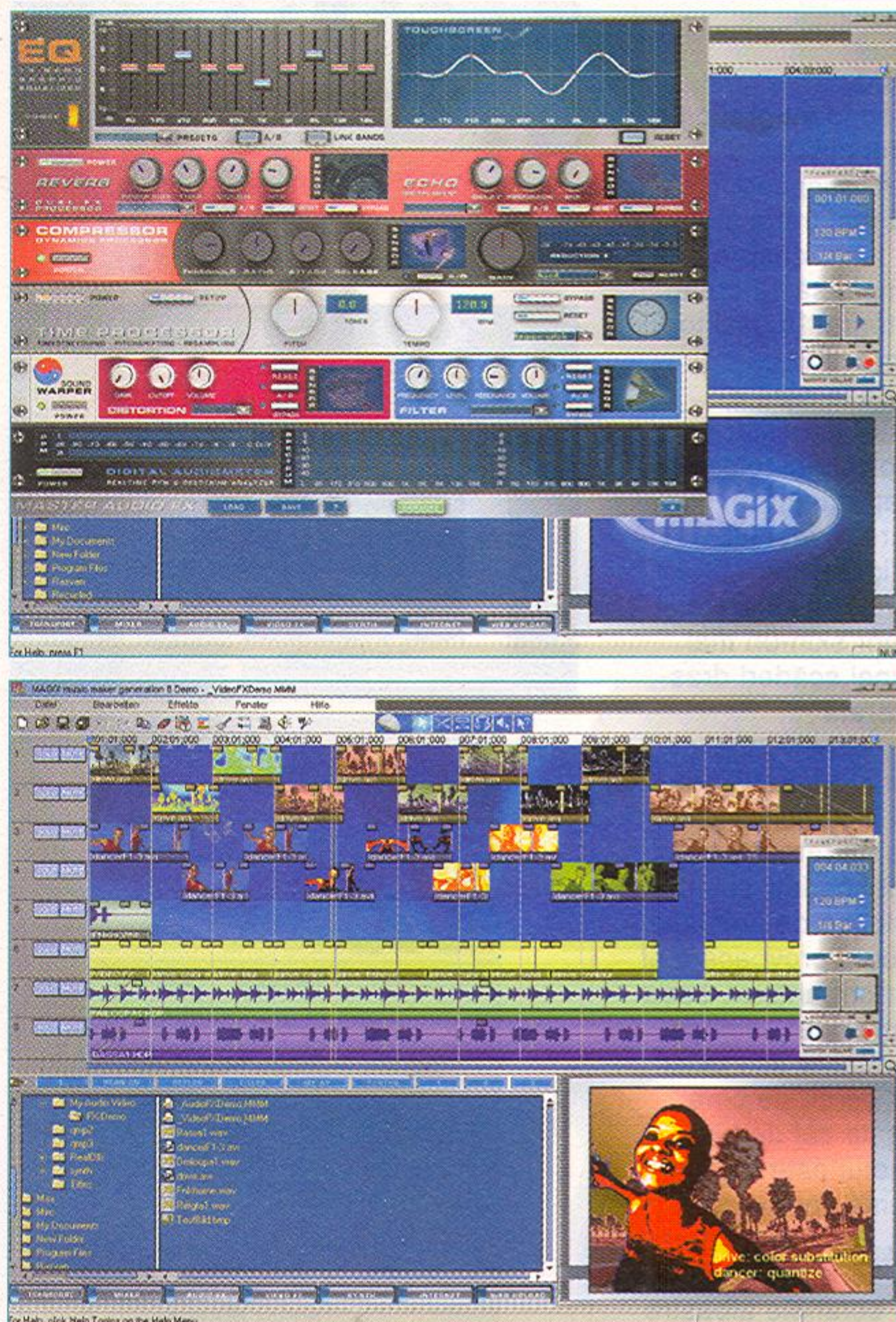
I: Ceva serios: Calculatorul meu este virusat cu următorii paraziți: Win95, CIH, Hi 764. Spuneți-mi și mie o metodă de a scăpa de ei (reformatarea HDD-ului nu este o soluție care îmi surâde).

R: Ia un CD XtremPC, scanează cu un antivirus de pe el și dezinfectează-l. De preferat folosește unul cu modul rezident în memorie, ca să fii sigură că ai scăpat de "paraziți". Pentru parazitul Win95 antivirusul se numește Linux.

Dacă ai probleme cu soft-ul, pune mâna pe pix sau pe taste și scrie o scrisoare pe adresa redacției sau un mail la softmail@xtrempc.ro. Răspuns garantat. Reclamațiile se primesc doar în trei exemplare la Circa Financiară, etajul 1, ghișeu 2, la doamna grasă cu părul oxigenat.

Music Maker Generation 6

Tip articol: Prezentare
Redactor: Adrian Dorobăț



Am încercat din întâmplare Music Maker pe la versiunea a patra și am fost mirat de cât de simplu poate transforma un program bine făcut un afon în compozitor. Singurul inconvenient era o relativă lipsă de variație a sample-urilor, care făcea ca în ciuda eforturilor mele disperate orice melodie să capete un iz neplăcut de discotecă, fiind nevoit în cele din urmă să recurg la sample-urile din New Beat Transmission, un program concurent, pentru a obține o melodie decentă.

O dată cu versiunea a șasea, lucrurile au progresat în mare, însă tendința de discotecizare a rămas neschimbată: pe cele 3 CD-uri cu sample-uri nu poți găsi decât ritmuri hip-hop, drum&bass, dance și latino, ceea ce exclude din start prezența unui riff decent de chitară. În rest, interfața grafică este uluitoare: programul are atât de multe butonase, dichisuri și ciucurei încât uiți că bitmap-urile mănâncă memorie și că ce-i complex nu e neapărat și intuitiv și te apuci și faci muzică. Music Maker este la fel de ușor de utilizat și are numeroase opțiuni: 48 de track-uri (audio sau video), funcție de karaoke (eliminarea vocii din melodii se face destul de bine însă dă rateuri pe alocuri), editare și sincronizare secvențe video, 6 instrumente virtuale și, surprinzător, un mod multiplayer. Da, ați auzit bine, doi muzicieni amatori pot coopera la

realizarea unei melodii prin intermediul Internetului. Din experimentul meu cu un austriac pe nume Juggernaut, am observat că în teorie ideea este excelentă, însă în practică fiecare vrea ca melodia să sune într-un anumit fel, care nu corespunde deloc cu ideile celuilalt, generând dorința intensă de a avea un Ak-47 în loc de sintetizatorul din dotarea programului.

Nu lăsați însă cuvintele mele să vă dezamăgească: Music Maker este unul dintre cele mai bune programe de acest gen de pe piață și faptul că muzica preferată a utilizatorilor săi este cea care este nu ar trebui să vă oprească să îl folosiți.

Detalii

Producător	Magix
Distribuitor	PCSA
Telefon	01-242.53.84
Preț	99 DM
Web	N/A
Detalii tehnice	
Procesor	166 MHz
Video	DirectX
Memorie	32 Mb
Hard disk	30-200Mb
Aprecieri	
+ - pozitive	- editare audio și video - interfață grafică extrem de arătoasă
- - negative	- nu are sample-uri din domeniul rock-ului
Verdict	9.0

Music Studio Generation 6

Prezentarea grafică este la fel de impresionantă, ca și în cazul lui Music Maker

Tip articol: Prezentare - Redactor: Adrian Dorobăț

Acest program poate veni în completarea lui Music Maker sau poate fi folosit separat. Cele 24 de track-uri audio (recording și mastering), sequencerul MIDI cu 256 de benzi, cele 3 instrumente virtuale cu peste 600 de sunete, efectele real-time și suportul pentru standardul VST 2.0 ar trebui să fie suficiente profesioniștilor, și cu atât mai mult amatorilor. Cu toate acestea aș aprecia că pentru hard-disk recording este recomandat un hard-disk performant, preferabil de 7200 de rotații pe secundă, deoarece Fireball-ul meu cam începuse să cârâie la un moment dat.

Prezentarea grafică este la fel de impresionantă, și ca și în cazul lui Music Maker și programul include versiunea lite a player-ului de mp3-uri numit

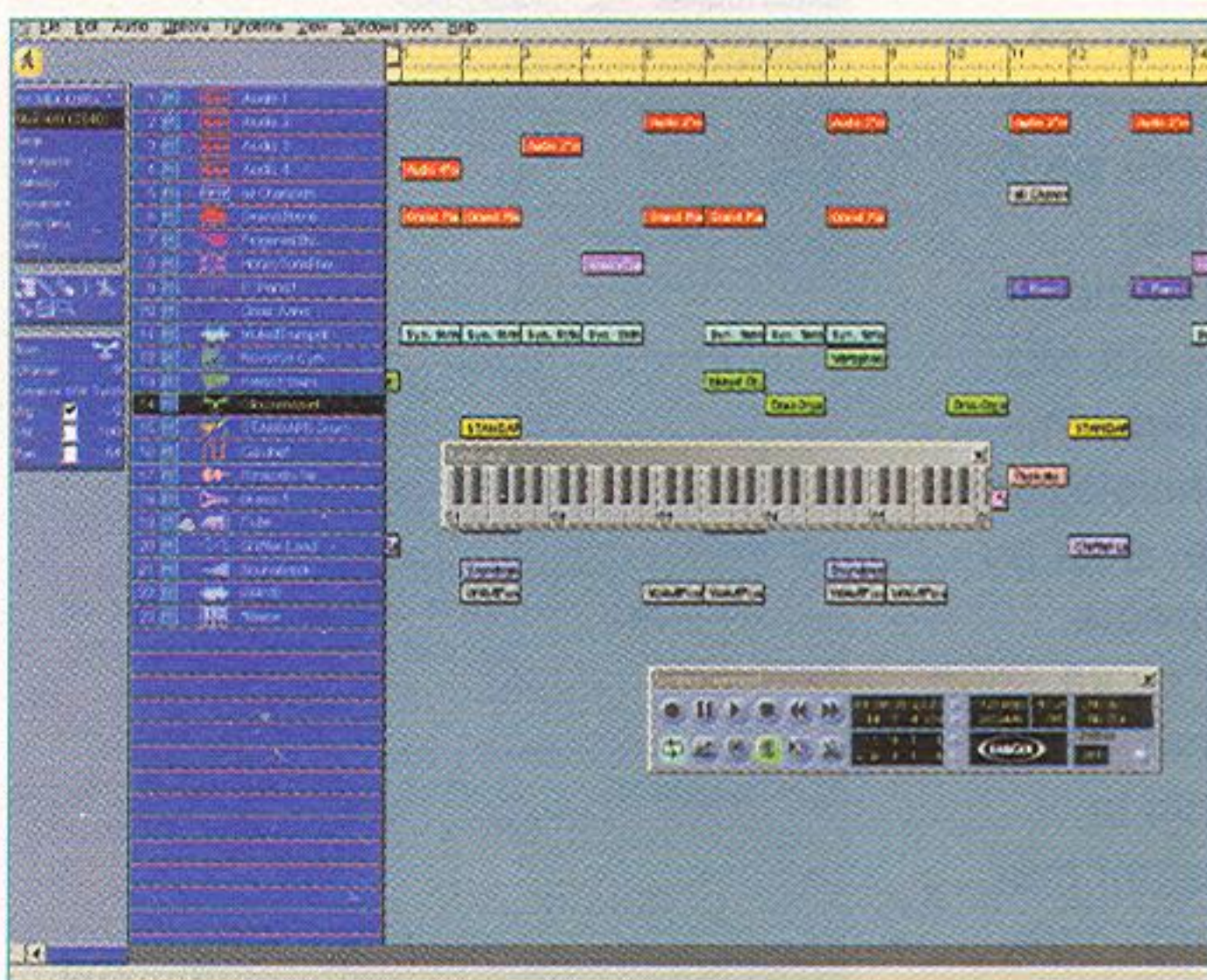
disfuncțional Magix playR, care arată la fel de bine ca restul programelor, depășind grafic Winamp-ul fără nici o problemă. Acesta include posibilitatea de a face crossfade între două mp3-uri, sau de a le reda în același timp, plus 16 butoane pentru redarea de sample-uri prestabilite în timpul melodiei. Versiunea deLuxe vă poate transforma într-un veritabil DJ, adăugând și un rack cu două plantane pentru scratching. Cerințele de sistem sunt mai mari decât în cazul WinAmp-ului, dar și rezultatele sunt pe măsură.

Caracteristicile lui Music Studio se suprapun pe alocuri cu cele ale lui Music Maker, însă nu suficient încât unul să îl facă inutil pe celălalt. Împreună, însă, combinația este imbatabilă...



Detalii

Producător	Magix
Distribuitor	PCSA
Telefon	01-242.53.84
Preț	99 DM
Web	N/A
Detalii tehnice	
Procesor	233 MHz
Video	DirectX
Memorie	32-64Mb
Hard disk	7200 rps
Aprecieri	
+ - pozitive	- sequencer MIDI cu 256 de benzi - 3 instrumente virtuale
- - negative	- e greu să îi găsești defecte
Verdict	8.7



Object Desktop

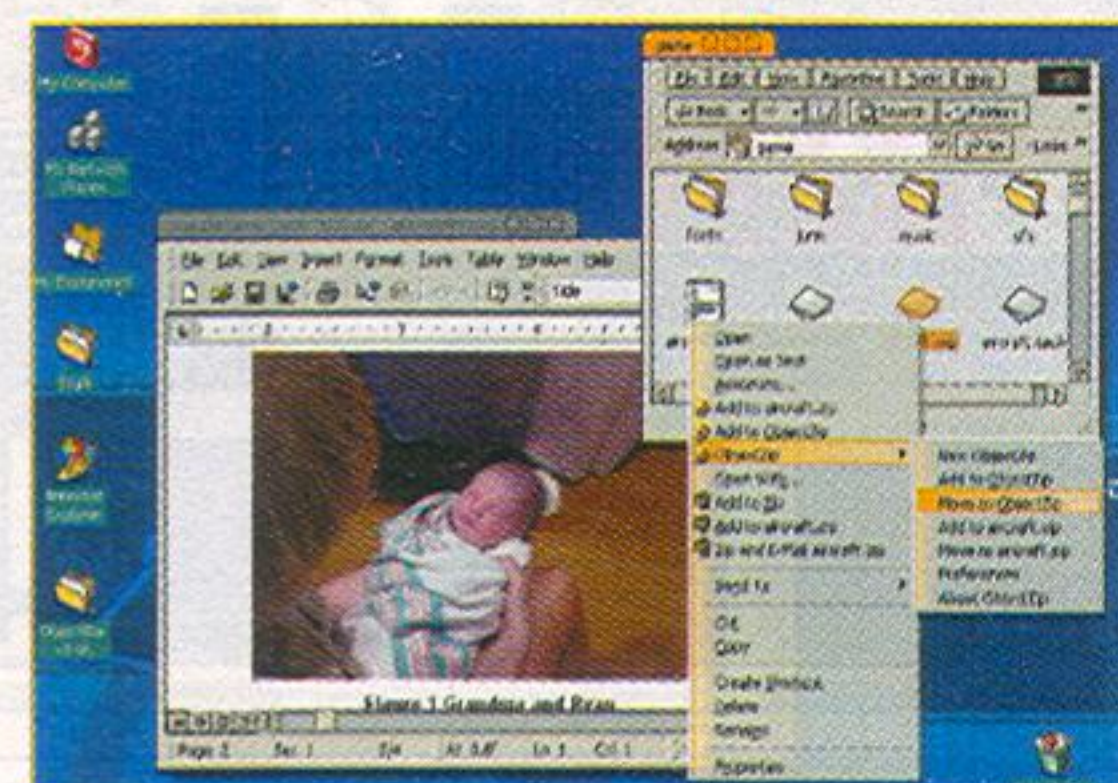
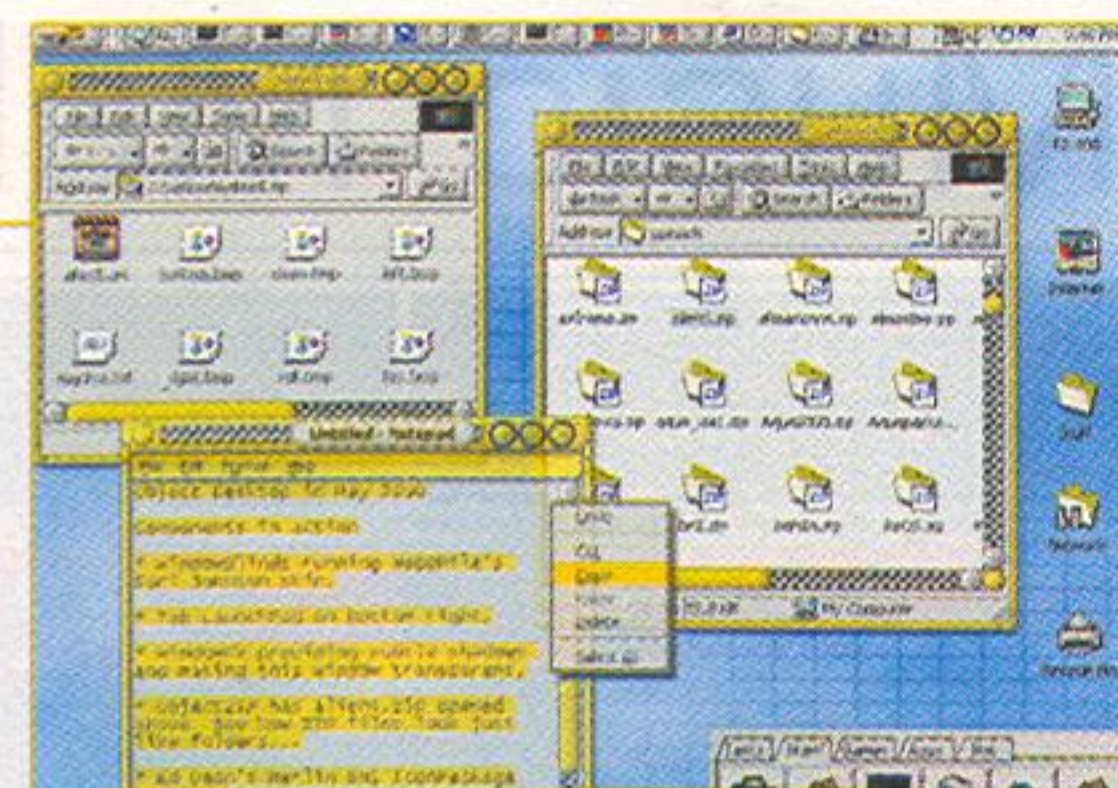
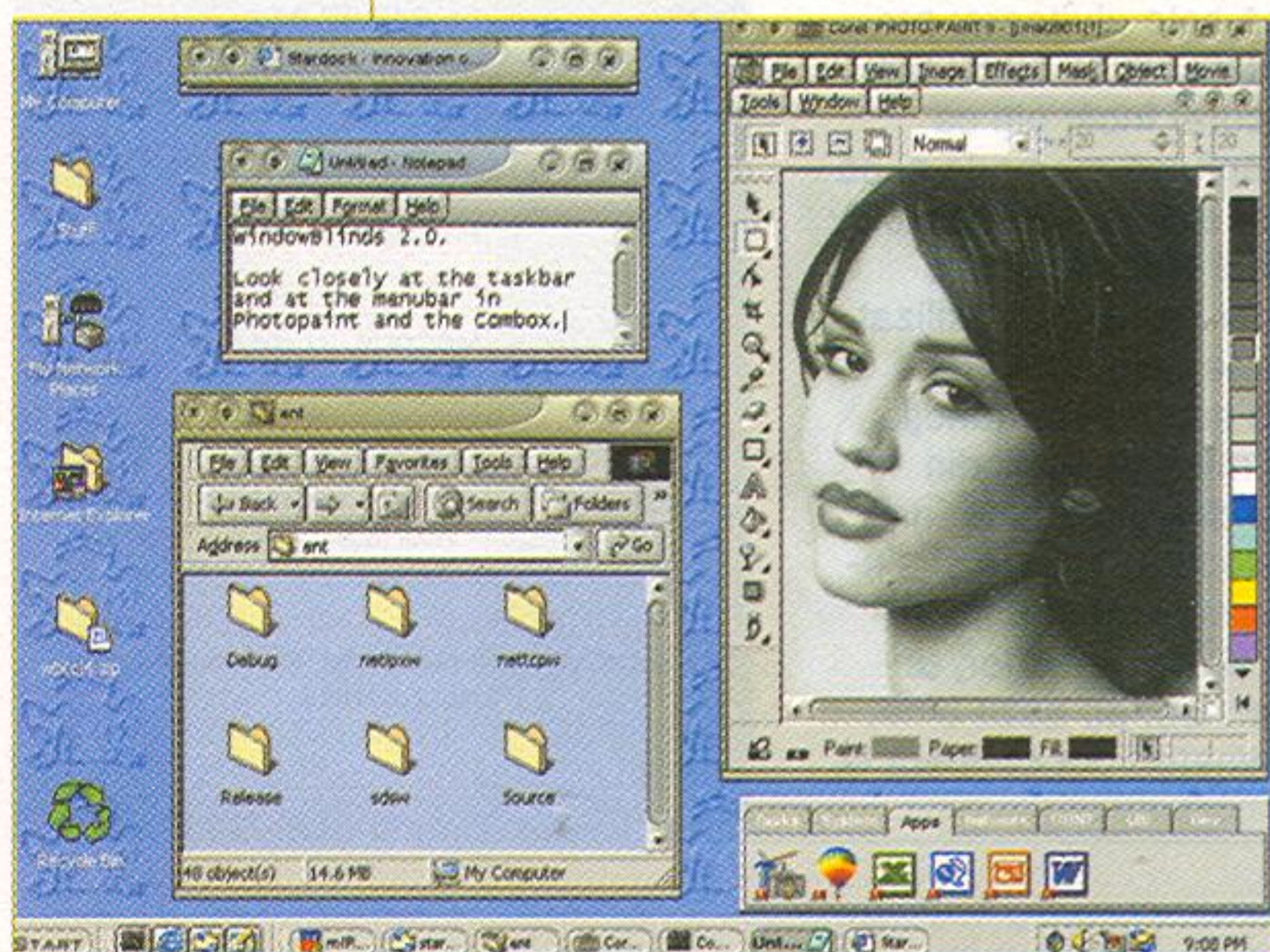
Tip articol: Prezentare
Redactor: Adrian Dorobăț

Un program care schimbă aspectul Windows-ului cât ai zice "General Protection Fault" de-a-ndoaselea

Stardock, creatorii cunoscutului Windows Blinds, un program care schimbă aspectul Windows-ului cât ai zice "General Protection Fault" de-a-ndoaselea, au adunat toate micile programe pe care le codaseră până atunci și le-au înglobat într-o aplicație complexă, căreia, pentru că trebuia să poarte un nume, i s-a spus Object Desktop. Părțile componente au firește utilizări distincte, motiv pentru care le voi lua pe rând. Desktop X este cea mai nouă adăugire în familia Desktop, acest program permite o configurare în detaliu a desktopului, permițând utilizatorului să își creeze un mediu de lucru sau de joacă pe gustul său. Ansamblul pe care îl numim în mod familiar desktop poate fi spart în mai multe obiecte configurabile independent: iconurile pot avea animații

mouse-over, se pot adăuga declanșatoare cu corespondent grafic pe desktop pentru diferite funcții des utilizate (shut-down, restart, suspend, disk defragmenter sau ce vă mai trece prin cap). Fără să știți mare lucru despre programare, puteți de exemplu să vă creați un player de mp3-uri integrat în desktop, sau un screensaver interactiv.

Windows Blinds-ul, cel de la care a început de fapt totul, este un utilitar care schimbă aspectul Windows-ului folosind skin-uri bazate pe bitmap-uri, introducând o pată de culoare în mediul familiar, dar anost configurat de Microsoft. Windows-ul începe să arate chiar decent în cazul unor skin-uri mai răsărite, dar cu prețul unei scăderi drastice de performanță datorată numeroaselor bitmap-uri care sunt plimbate încoace și-ncolo prin memoria calculatorului. WindowsFX îl completează, făcând posibilă afișarea de ferestre semi-transparente sau cu soft shadow și introducând efecte spectaculoase de animație pentru ferestre. Acest lucru provoacă o și mai mare scădere a performanțelor, ceea ce recomandă combinația doar celor ce au sisteme foarte performante sau celor cărora le pasă mai mult de cât de bine arată Windows-ul decât de cât de bine merg programele. Pachetul este completat cu o serie de programe conexe gen skin builder, icon editor, etc. Celor cărora le place să experimenteze le recomand să îl încerce. Atenție la ecranele albastre totuși....



Detalii

Producător	Stardock
Distribuitor	N/A
Telefon	N/A
Preț	N/A
Web	www.objectx.com

Detalii tehnice

Procesor	233 MHz
Video	DirectX
Memorie	64 Mb RAM
Hard disk	40 Mb

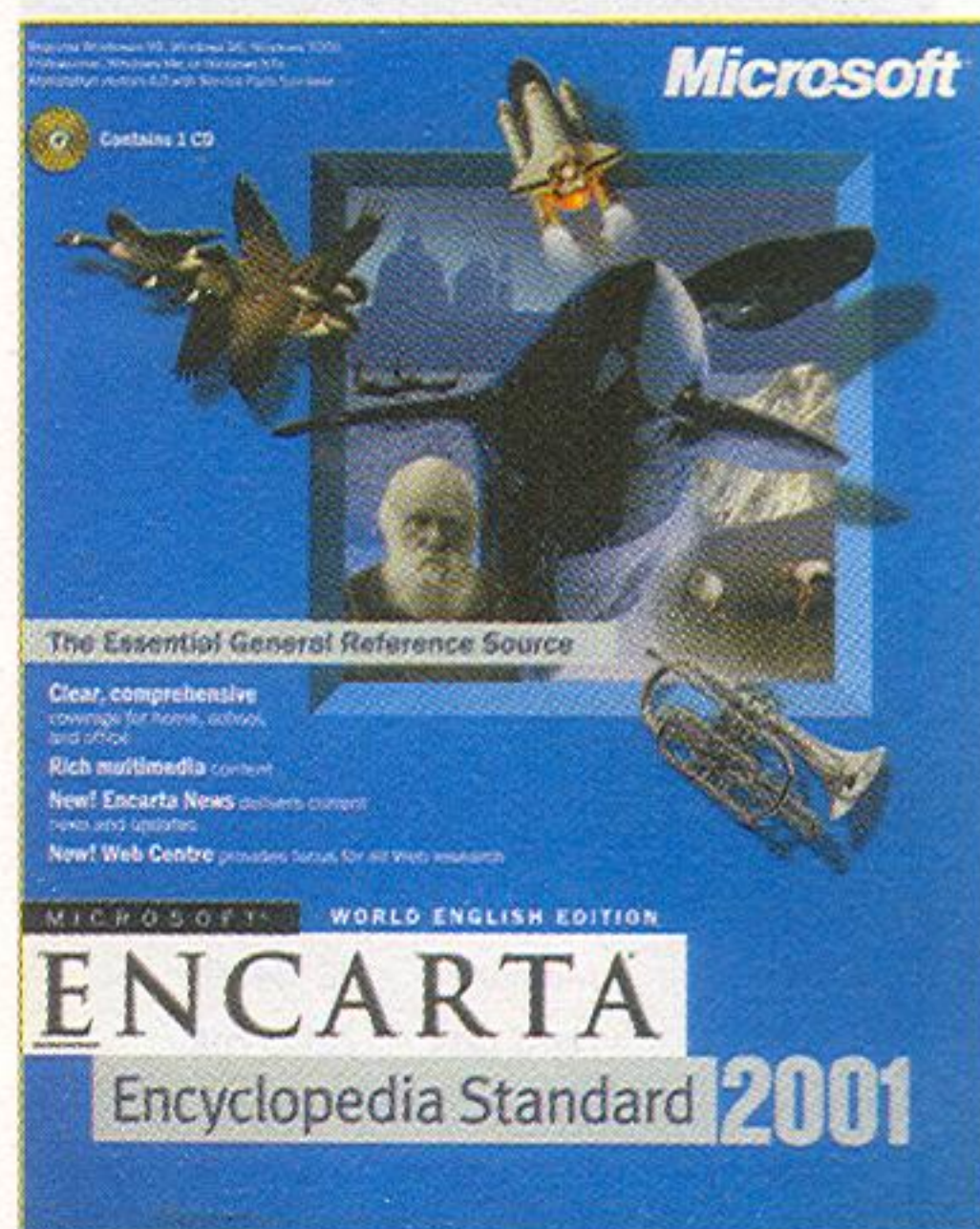
Aprecieri

+ - pozitive	- se poate schimba total fața monotonului Windows
- - negative	- încetinește sensibil sistemul și în unele cazuri produce ecrane albastre

Verdict	8.3
---------	-----

Encarta Standard 2001

Tip articol: Prezentare
Redactor: Adrian Dorobăț



Un simplu calcul statistic al unei companii producătoare de CD-uri al cărei nume istoria l-a trecut cu vederea arăta că întreaga Bibliotecă din Alexandria ar fi putut încăpea în întregime pe un compact-disc. Lucrurile stau puțin altfel în ziua de astăzi când masa de informație acumulată de societatea umană ar avea nevoie de o fabrică de CD-uri pentru a fi stocată. O variantă simplificată și standardizată o constituie diversele enciclopedii multimedia (quasi)interactive, printre care se numără și Encarta, care se alătură și ea tendinței generale de a oferi o bază de date ce se extinde prin intermediul Internetului. Cantitatea de informații oferită depinde de tipul de pachet de la care se pleacă: cel Standard este, firește,

cel mai sărman, și de altfel singurul pe care l-am avut pentru testare. Cel Deluxe este ceva mai bogat ca număr de termeni explicați și are și o serie de utilitare de complezență dintre care se remarcă convertorul text-to-speech. În categoria greilor se încadrează pachetul Reference Suite, care încapă cu greu pe 6 CD-uri și are în plus atlas, dicționare bilingve și colecție de citate. FYI, România nu stă nici mai prost, dar nici mai bine în Encarta decât în alte enciclopedii, în sensul că informațiile, deși nu tocmai recente, sunt corecte.

Drept concluzie pot să vă spun că, dacă nu aveți Internet, este recomandat să vă gândiți la achiziționarea unei versiuni mai bune decât cea Standard, care

costă mai mult decât merită. Pentru restul, costul este rezonabil.

Detalii

Producător	Microsoft
Distribuitor	Monosit
Telefon	01-330.23.75
Preț	28.5\$
Web	N/A

Detalii tehnice

Procesor	166 MHz
Video	DirectX
Memorie	32 Mb
Hard disk	30-500 Mb

Aprecieri

+ - pozitive	-utilă la casa omului în caz de urgențe: referate, lapsusuri, etc.
- - negative	-varianta Standard nu își merită banii decât dacă aveți Internet.

Verdict	7.3
---------	-----

Majoritatea materialelor sunt generate procedural cu ajutorul unui mini limbaj de programare numit VSL (Virtual Shading Language)

Real Soft 3D



Tip articol: Prezentare
Redactor: Adrian Dorobăț

Real Soft 3D echivalează în performanțe cunoscutul Maya de la Alias Wavefront.

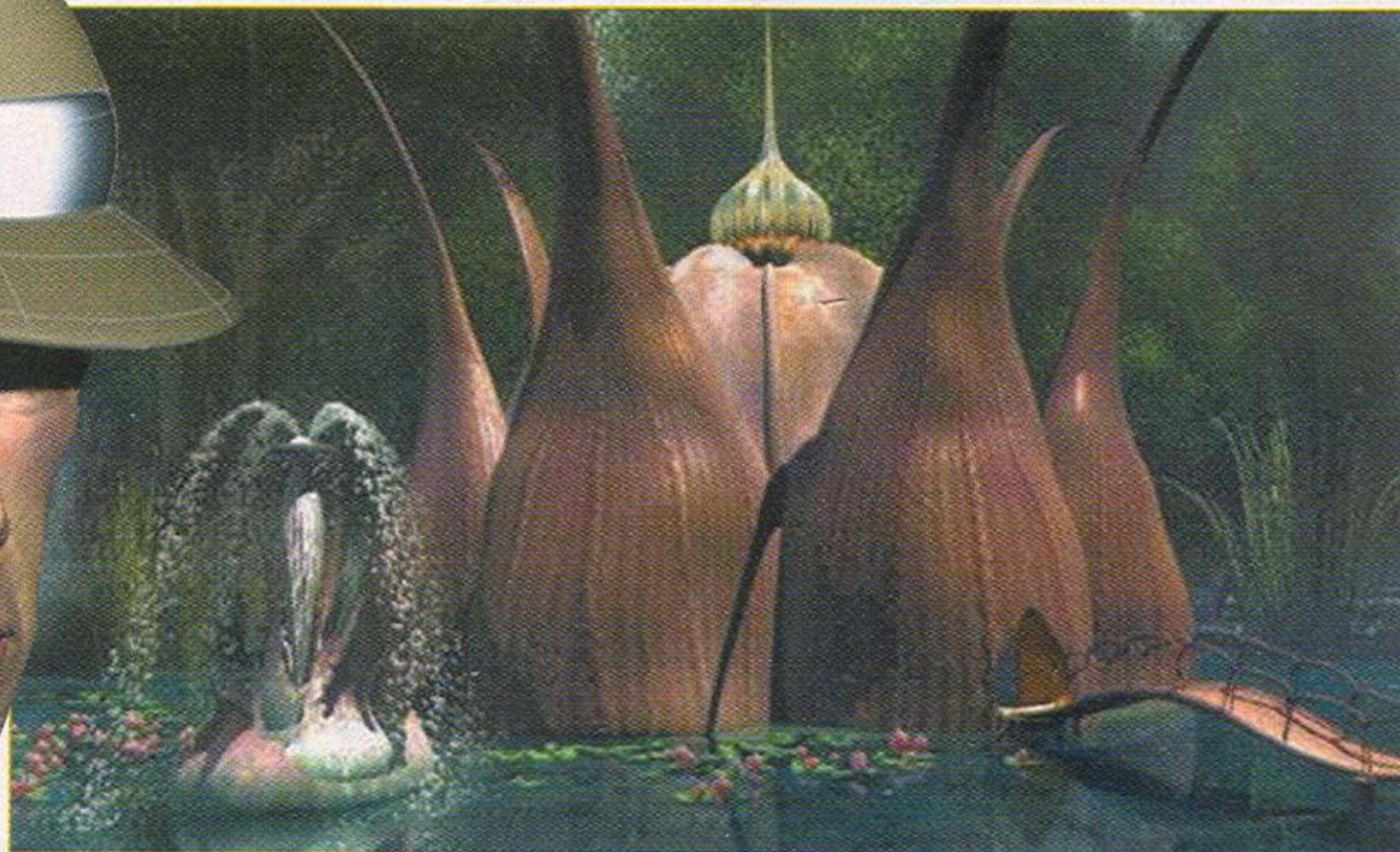
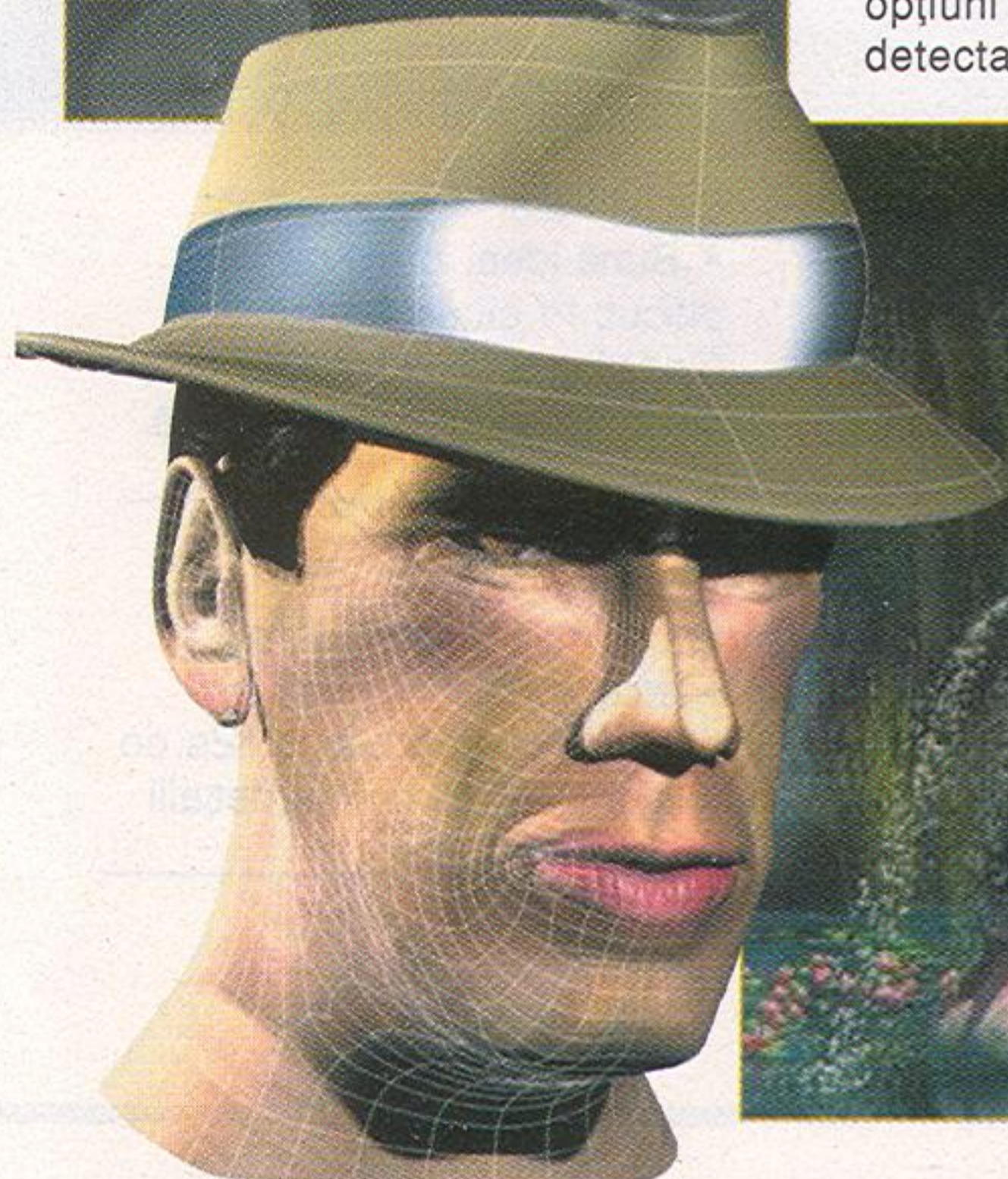
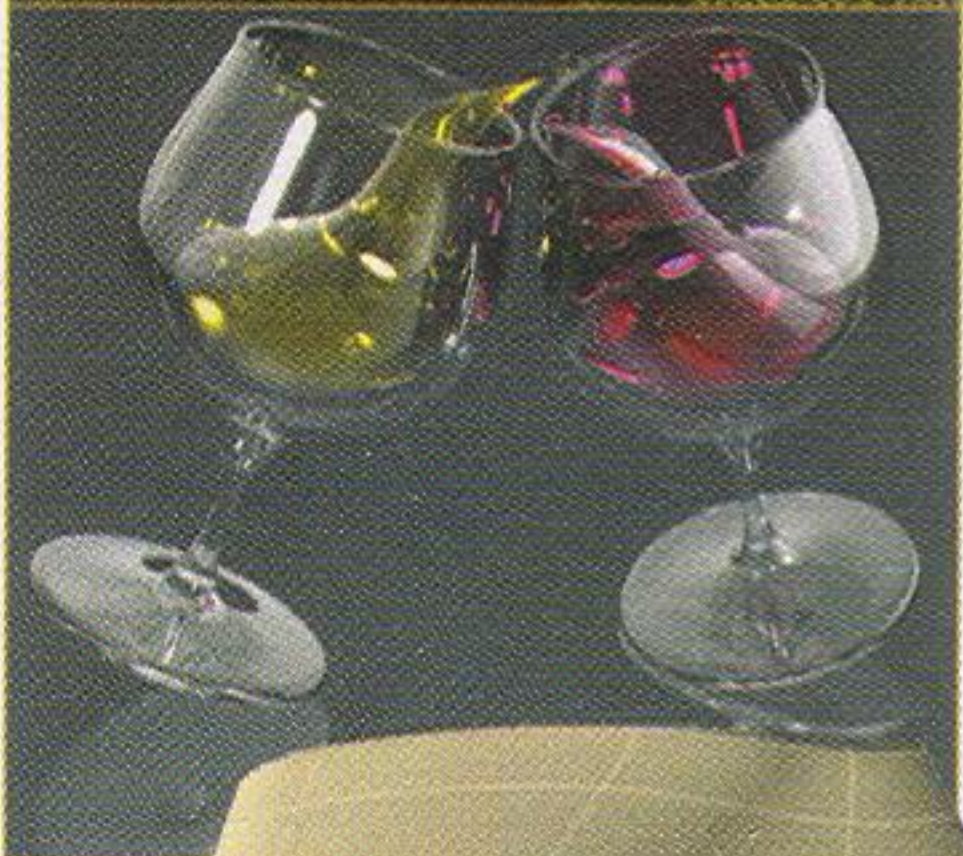
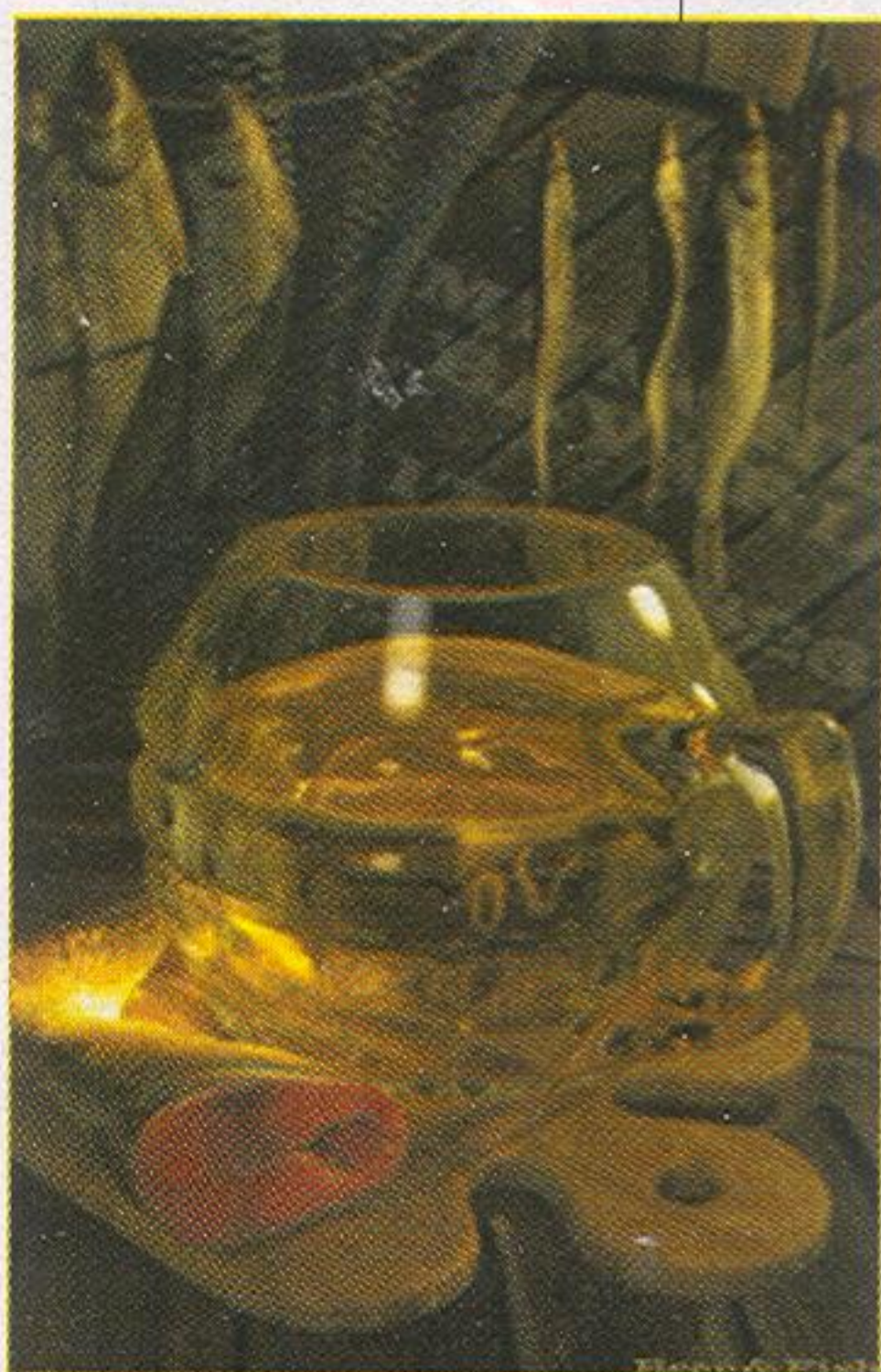
Experiența m-a învățat că de cele mai multe ori programele de grafică foarte cunoscute și foarte scumpe nu își merită banii. Aproape întotdeauna se va găsi o firmă cvasi-necunoscută care va scoate un program freeware sau destul de ieftin încât până și românii să și-l permită, program care va avea cam aceleași caracteristici cu corespondentul său renumit, însă fără help-ul detaliat, cu unele bug-uri și mici limitări, care însă pot fi mai întotdeauna trecute cu vederea de un pasionat. Cam așa stau lucrurile cu Terragen față de Bryce, cu Blender și POV față de cvartetul Max, Lightwave, Softimage, Truespace.

Deși costă aproape 1000 de dolari, Real Soft 3D echivalează în performanțe cunoscutul Maya de la Alias Wavefront. Ca și Maya, RealSoft 3D funcționează exclusiv pe kernelul de NT și tot ca omologul său, este bazat pe o versiune mai veche, intitulată Real 3D.

Majoritatea caracteristicilor sunt asemănătoare: tehnologia principală de modelare este SDS-ul (Rational SubDivision Surfaces), o procedură de generare a obiectelor 3D cu rezultate excepționale din punct de vedere calitativ, mai ales în ceea ce privește suprafețele curbe, dar care supune procesorul la calcule intensive mai ceva ca algoritmele pentru curbele NURBS. Acestea sunt și ele prezente și de asemenea metasferele (metaballs), un instrument indispensabil pentru modelarea organică. Un amănunt interesant este existența unei opțiuni pentru modelarea prin detectarea coliziunilor: o sferă

poate fi turtită dacă o striviți de o masă, se pot imprima prin apăsare litere pe un model, posibilitățile sunt foarte numeroase. Pe partea de shading, programul stă chiar mai bine, majoritatea materialelor fiind generate procedural cu ajutorul unui mini limbaj de programare numit VSL (Virtual Shading Language). Acesta permite o mult mai mare flexibilitate față de sistemul de shadere din Max, de exemplu, ale cărui materiale procedurale se pot număra pe degetele de la o mână. Shaderule VSL sunt organizate pe canale, ele putând avea oricâte astfel de subdiviziuni, fiecare dintre ele putând fi exportat pentru post procesare. Un alt amănunt interesant: se pot defini canale suplimentare pe lângă cele clasice (color, bump, transparency,

etc) de exemplu un canal "Age" care, folosindu-se de hărți bumpmap, face ca materialul să se acopere de ulceratii și zgârieturi pe măsură ce "îmbătrânește". Animația poate fi și ea realizată atât frame by frame cât și procedural. Renderizarea se face pe 64 de biți, spre deosebire de 8 biți în mod obișnuit, ceea ce conferă imaginii o calitate deosebită. V-aș mai spune despre radiozitate, randare cartoon, interfața contextuală, transformarea obiectelor în surse de lumină și încă multe lucruri interesante, însă spațiul pe care îl am la dispoziție mă determină să mă opresc aici.



Detalii

Producător	Realsoft
Distribuitor	N/A
Telefon	N/A
Preț	900\$
Web	www.realsoft.fi

Detalii tehnice

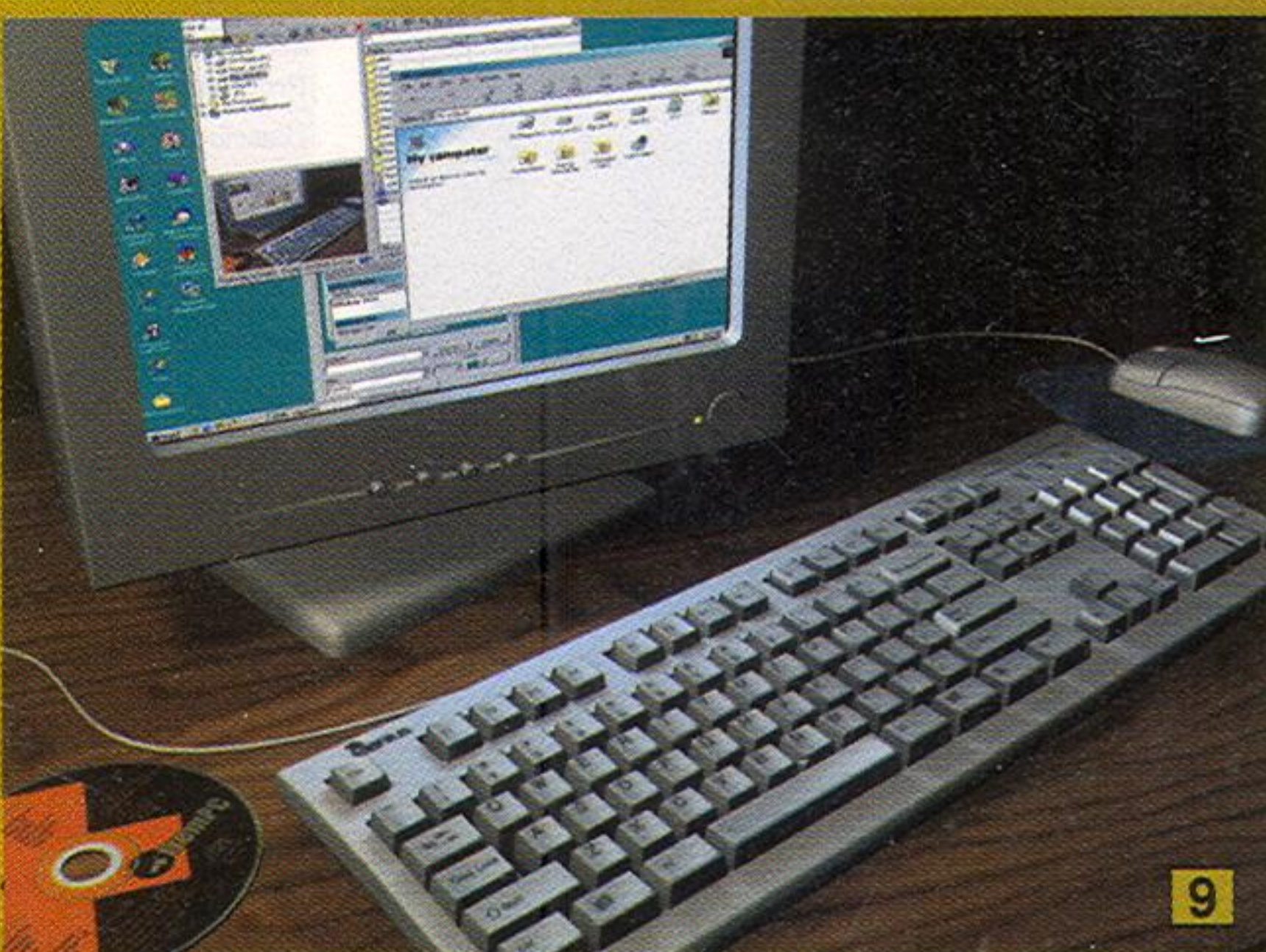
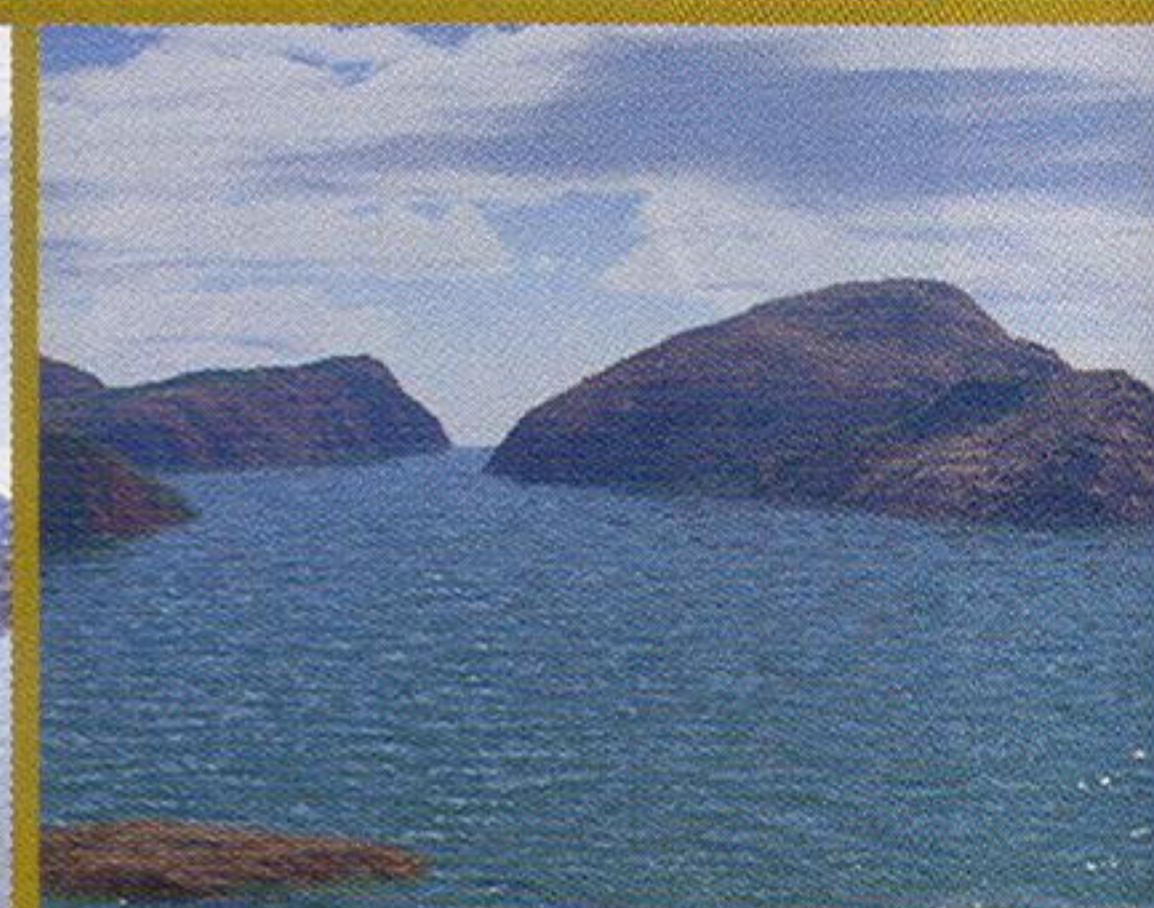
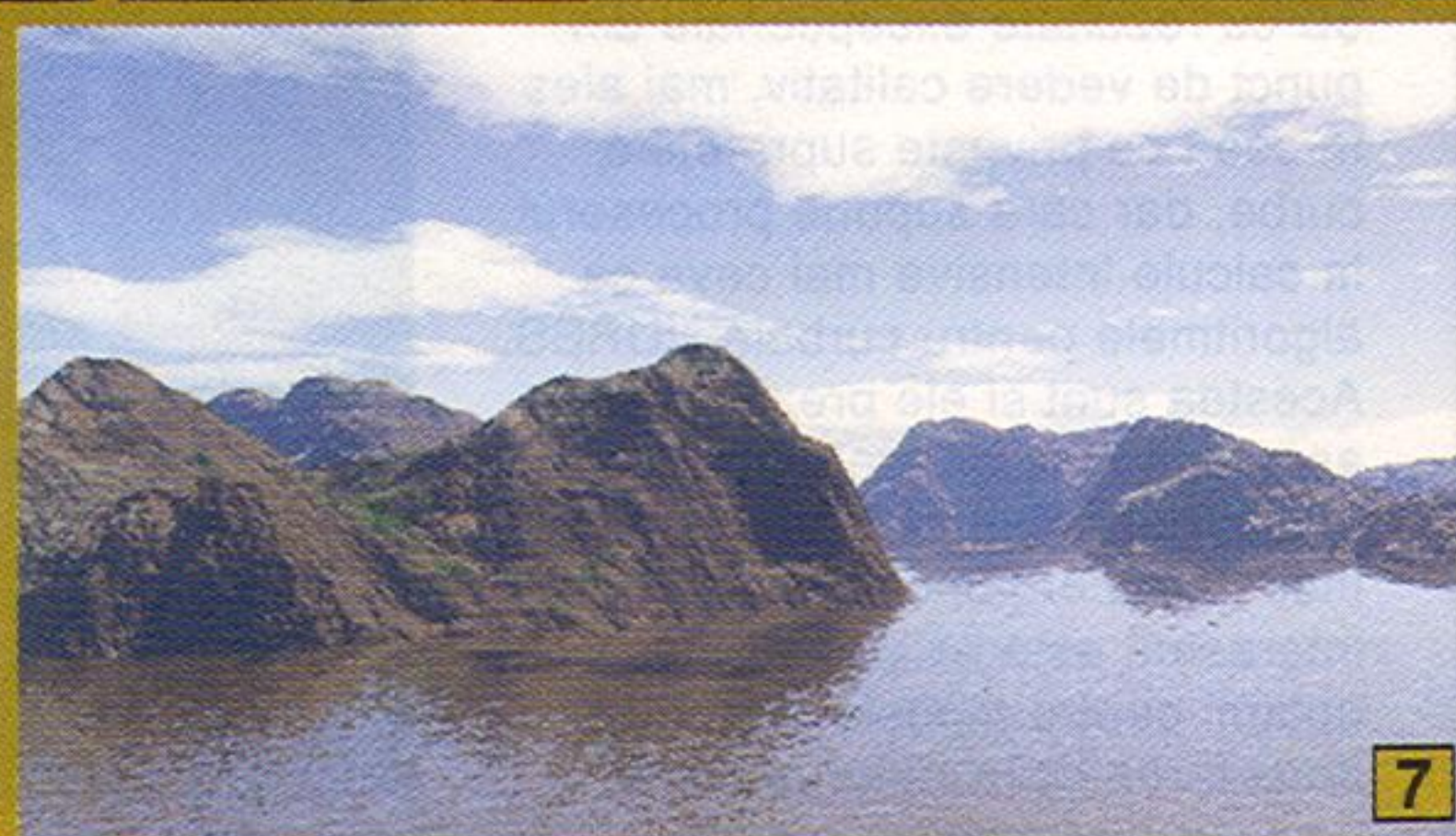
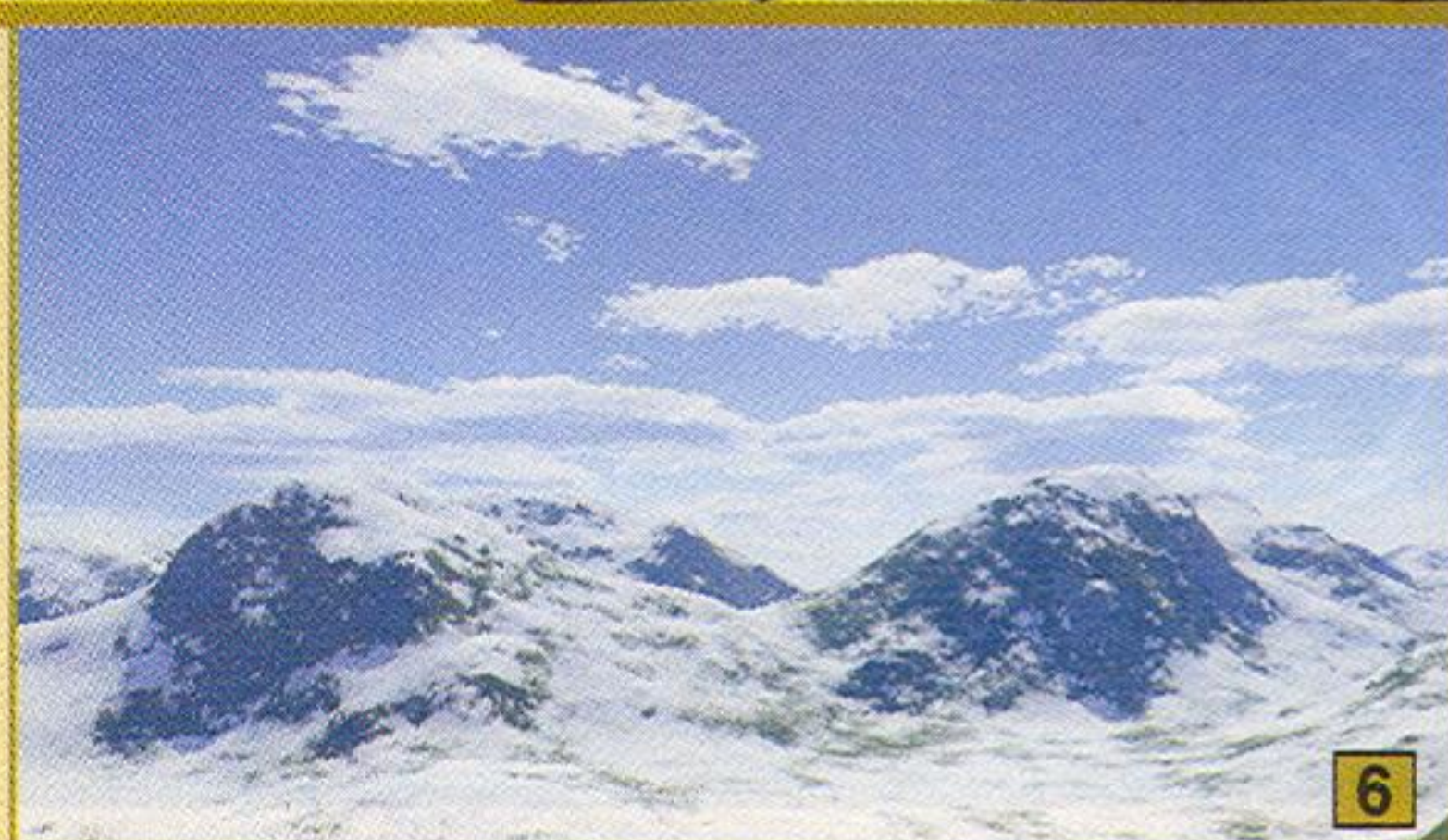
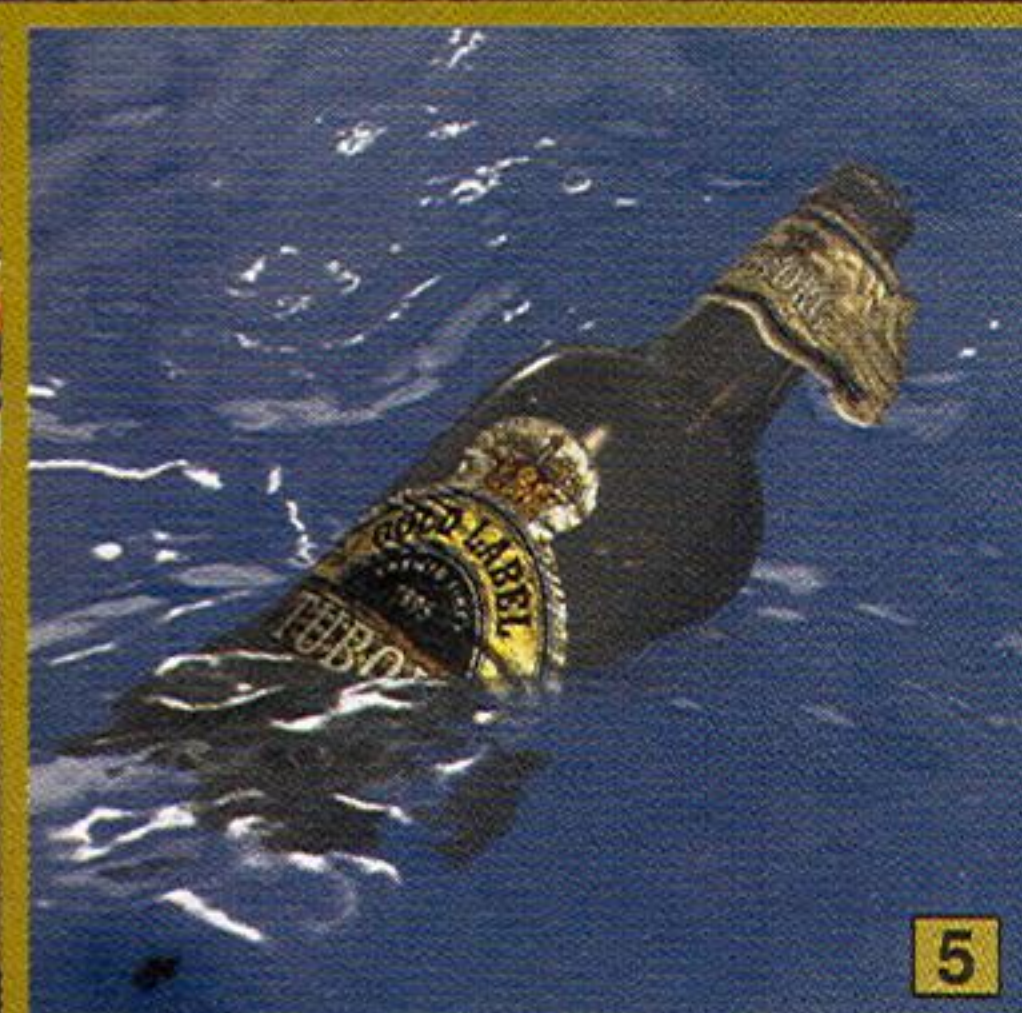
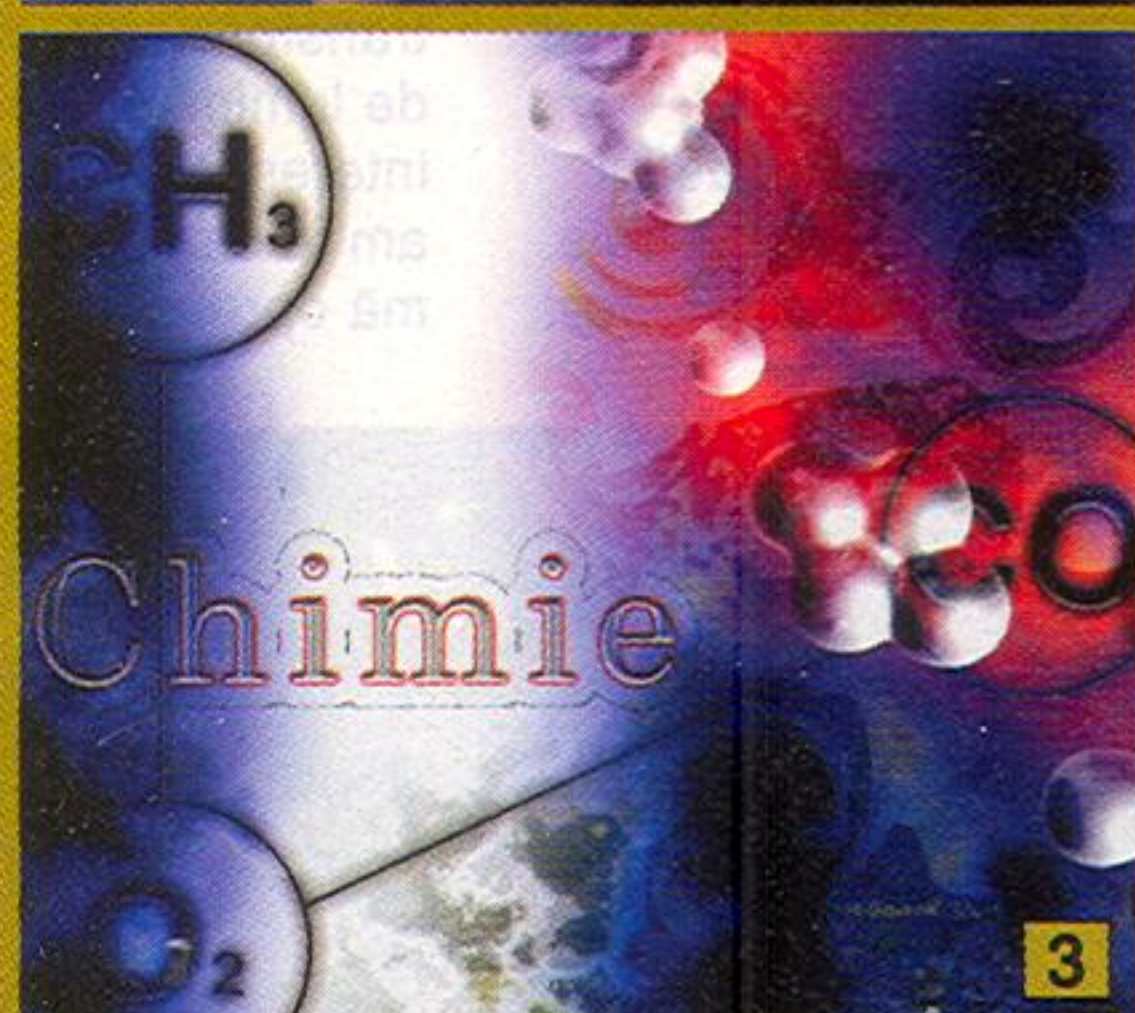
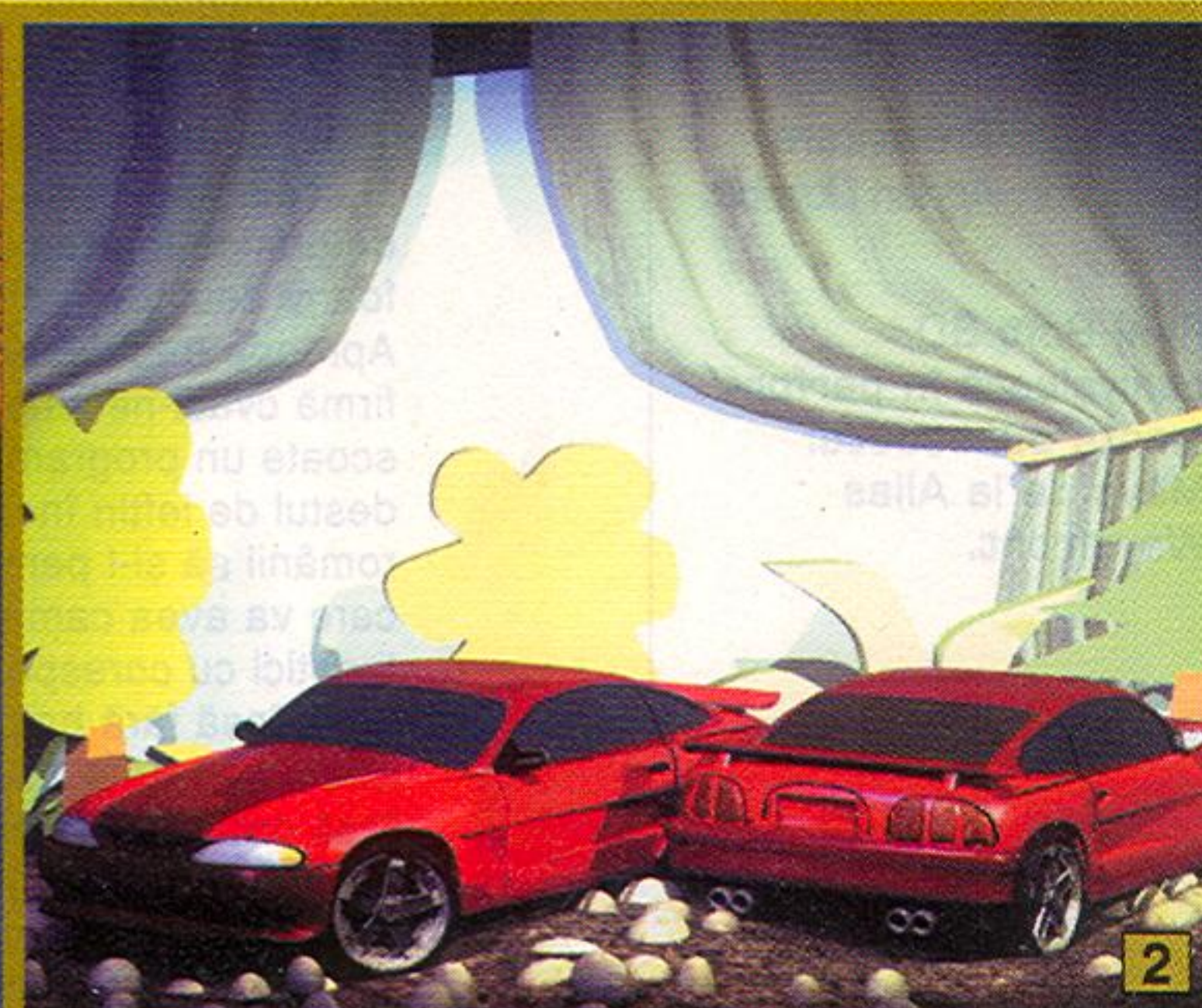
Procesor	
Video	
Memorie	
Hard disk	

Aprecieri

+	pozitive	- virtual shading language - modelare cu subdivision surfaces și metaballs
-	negative	- numai pentru NT

Verdict	9.0
---------	-----

Galerii Xtreme

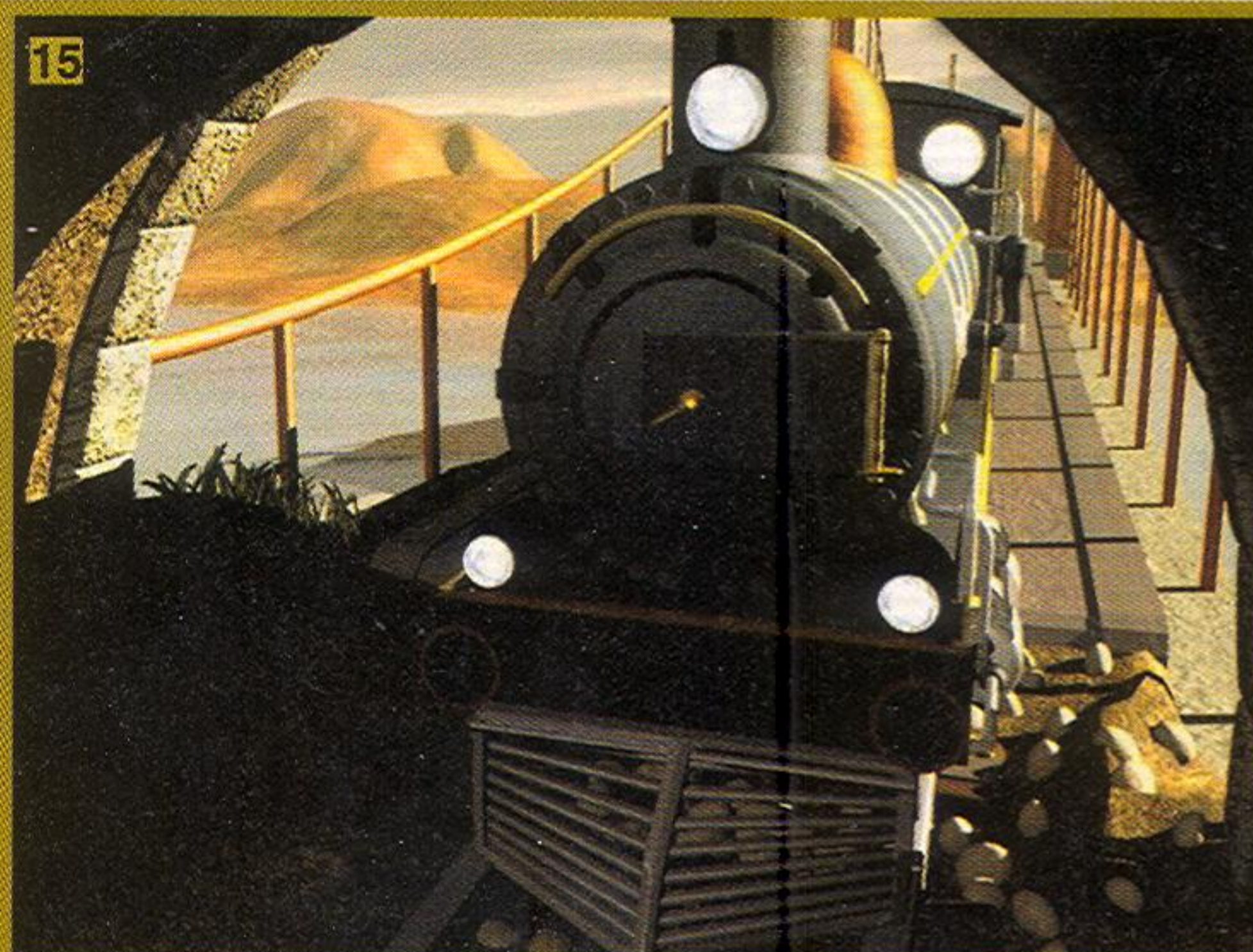


Ștefan Giurgiu - 1, 2, 15
gsc_mtfr@yahoo.com
Imaginile 1, 2.
• Mașinile devin un lait-motiv în imaginile sale, dar poți să te pui cu pasiunea omului...

Cătălin Dan Flesariu - 5
• Bună idee, care ne-a plăcut în ciuda faptului că filosofia sticlelor goale de bere nu ne caracterizează.

Cătălin Ionescu - 3
• Pentru că e puțin diferită de imaginile pe care le primim de obicei.

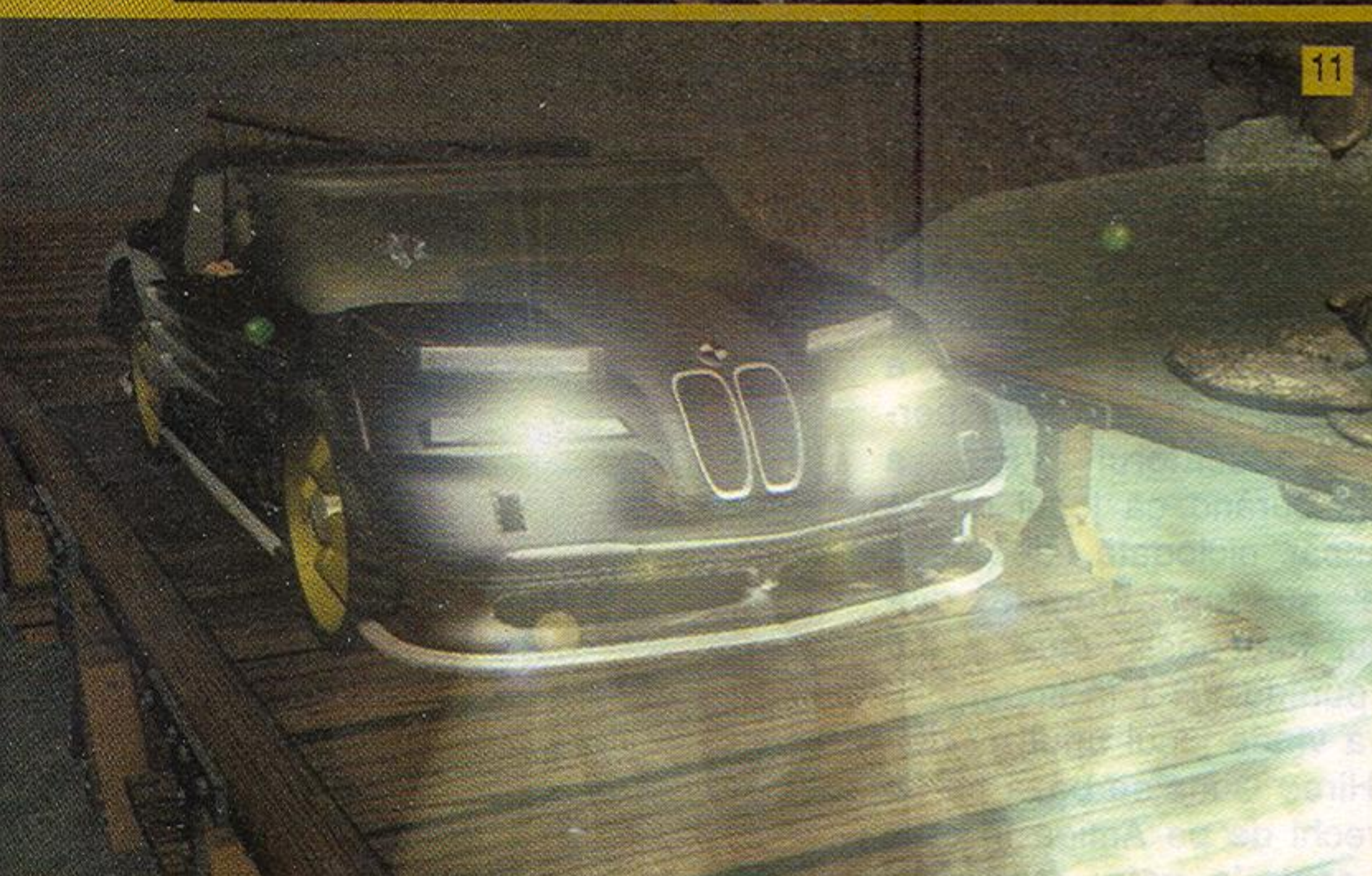
Aurel Manea - 4, 9
aurel_m@hotmail.com
• Interesant. Vizitați și <http://www.isodesign.f2s.co> m pentru mai multe detalii



15



10



11

Adrian Răducanu - 6, 7, 8

• Un fan al Terragen-ului, care ne roagă să punem pe CD cea mai nouă versiune a programului. Când va apărea una mai nouă, o vom avea pe CD, presupunând că programul va mai fi gratuit.

Alexandru Gillis - 10

• Ideile sunt bune, punerea lor în practică încă mai lasă de dorit. Imaginea aleasă este singura care are o coloristică mai puțin stridentă. Unghiul este clasic, dar cine mai este original în ziua de azi?

Puiu-Cernea Mihail - 12

• Nu știu de ce te plîngi că nu ți-au fost publicate imaginile pînă acum din moment ce nu am mai primit altele în afară de cele de data asta. Și în plus, calitatea acestora lasă de dorit. Faptul că folosești programe freeware nu înseamnă că imaginile trebuie să fie compuse din cîteva obiecte aruncate alandala prin scenă, cu texturi aiurea. Sfatul meu ar fi să te gîndești că deși de multe ori ideea contează, punerea ei în practică este și ea importantă... Am ales totuși o imagine, ca încurajare.



8

12

Silviu Badea, Tîrgoviște - 11

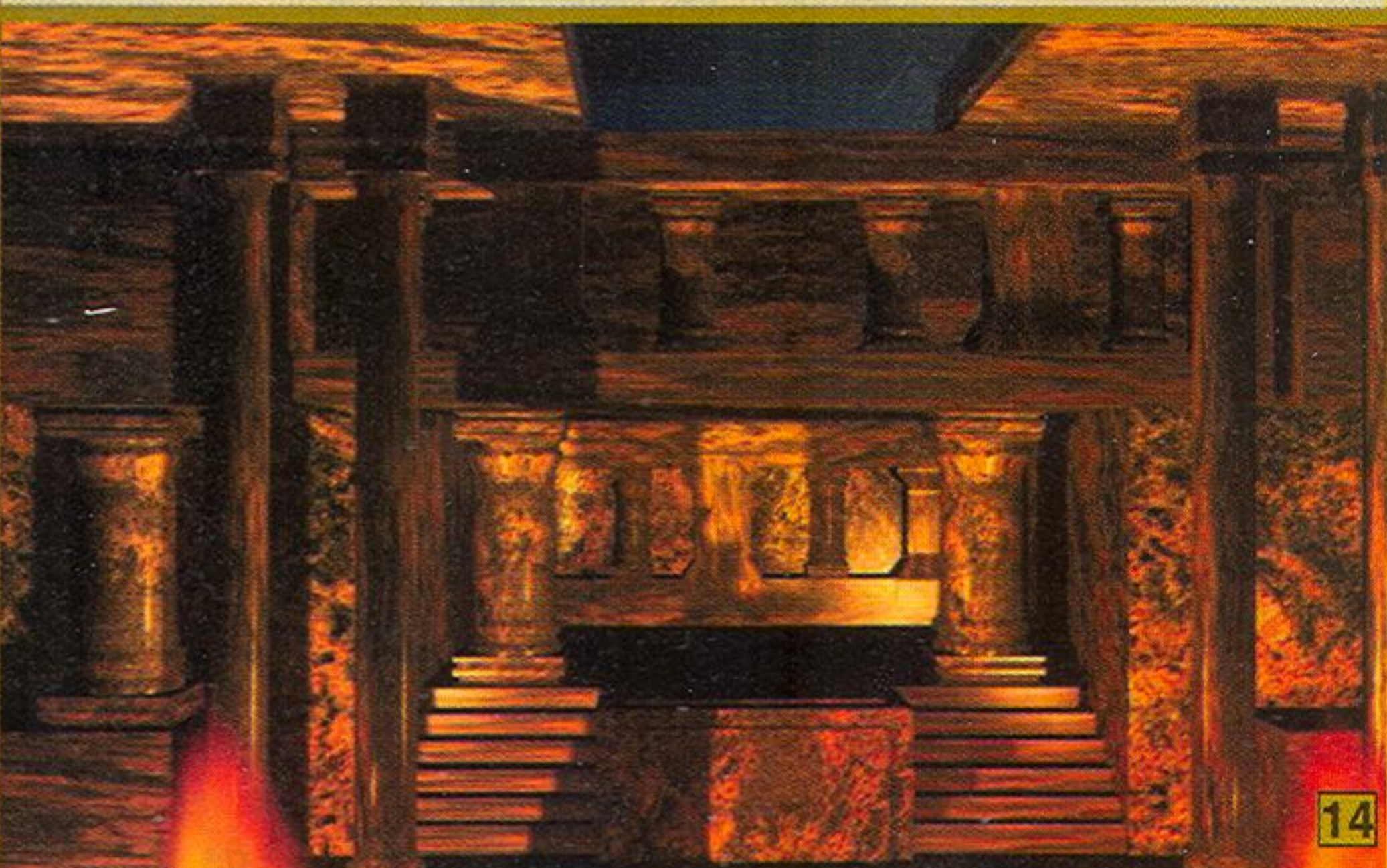
• Modelul mașinii este bine lucrat, dar decorul ar fi putut avea mai multe detalii.
piece_Mkr@ziplip.com

Drăghici Daniel, Sibiu - 13, 14

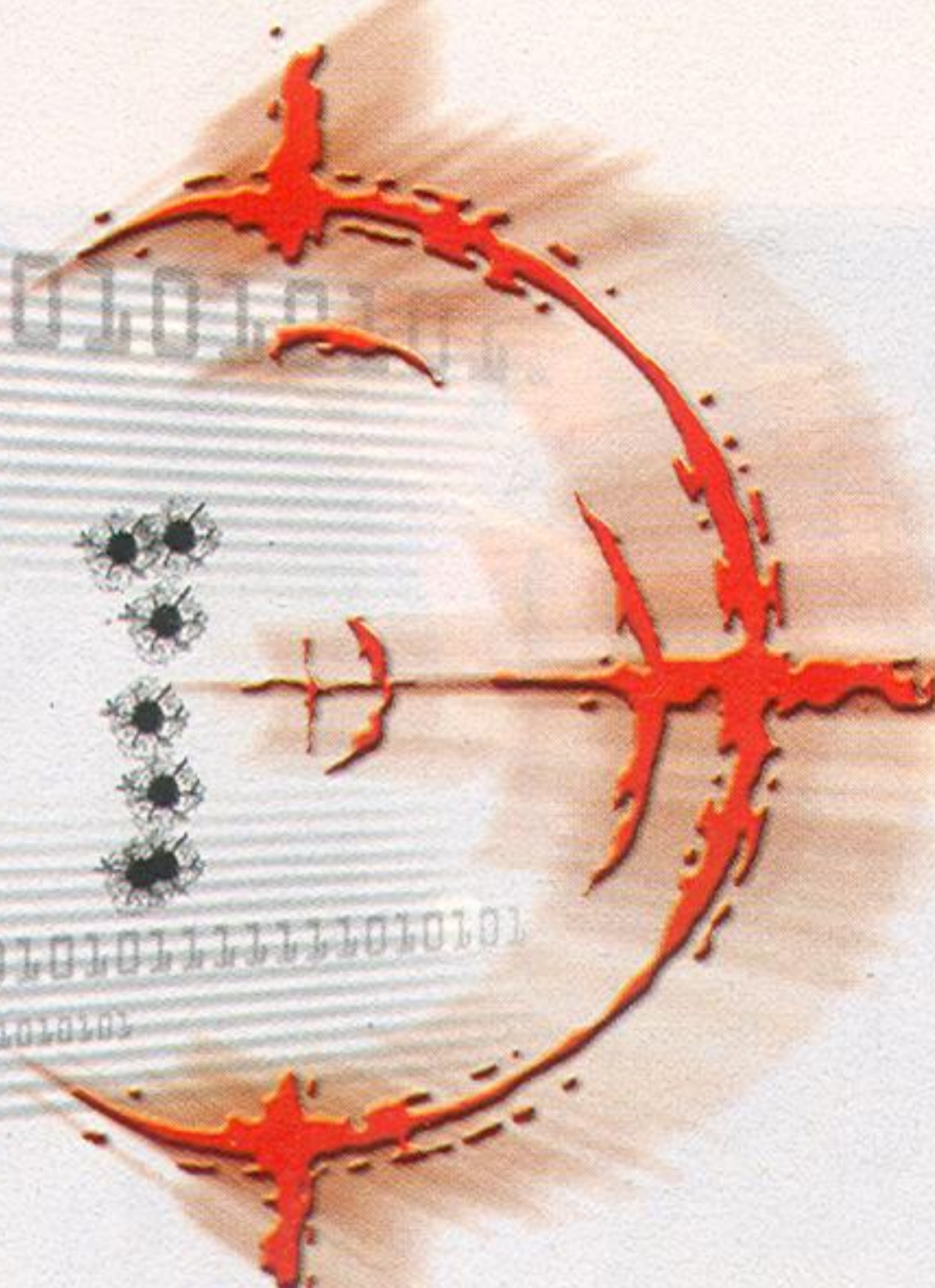
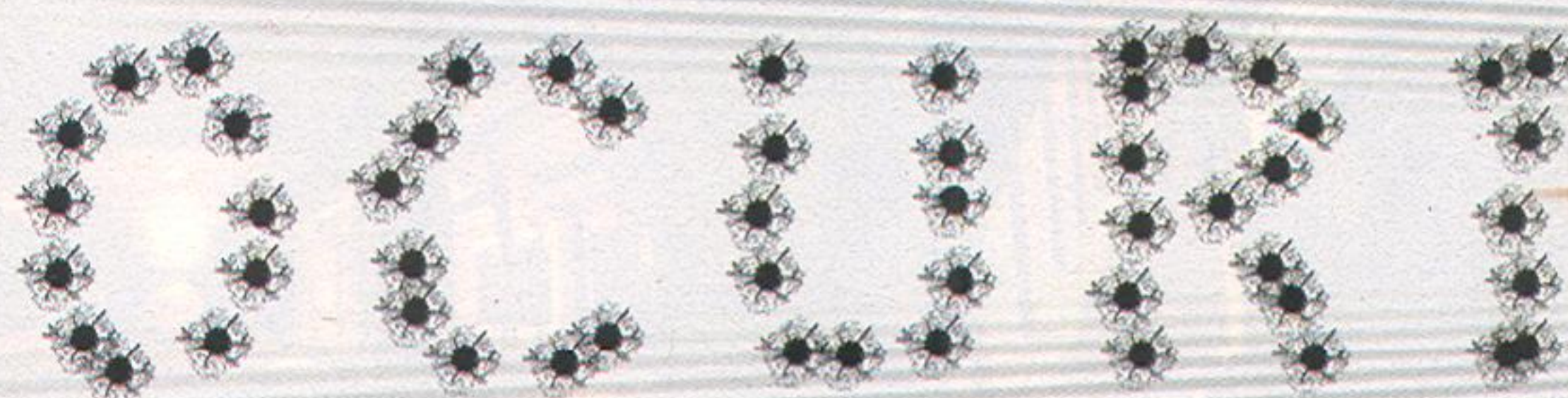
• Ai fi putut lucra mai mult la imagini. Să știi că texturile de pe obiectele din Bryce pot fi scalate, lucru ce ar fi salvat unele din imaginile tale, care așa cum sunt au un aspect puțin grotesc. Le-am ales pe cele cît de cît decente...



13



14



Pe scurt

Ubisoft pentru copii

Ubisoft a decis să extindă acordul anterior cu compania NewKidCo International, incluzând încă 13 jocuri în contract. Acestea se vor baza pe personaje licențiate de la Disney, Sesame Workshop și Sony Pictures, cele mai așteptate fiind seriile "E.T. - The Extraterrestrial" și "Tom și Jerry".

Detalii: <http://www.ubisoft.com>

Jedi Knight 2 pe vine

Activision a cumpărat de la Lucas Arts drepturile pentru producerea lui Jedi Knight II, care astfel se pare că nu va mai fi presupusul Obi-Wan. Nu se știe cine îl va produce, însă faptul că nu mai ține de Lucas Arts nu poate fi decât un lucru bun, având în vedere că ultimele lor release-uri în domeniu îți strepezesc dinții de interesante ce sunt.

Detalii: <http://www.activision.com>

ZBORUL DIVIN

G.O.D. dă aripi

Gathering of Developers se pregătește să lanseze cât de curând simulatorul de zbor Fly! II, cu niște caracteristici demne de toată lauda. Pentru cei zece oameni pe care îi interesează acest gen de jocuri, iată despre ce e vorba: detalii fotorealiste la o echivalență de 7,5 metri per pixel, orizont



vizual de 60 de mile, de 5 ori mai mare decât în Fly!-ul original, nori cu bumpmapping, deformarea aerului din cauza căldurii, noi tehnologii de navigare similare cu cele din realitate. Țineți minte totuși că nu tot ce zboară se mănâncă.

Detalii: <http://www.godgames.com>

FIECARE CU AI LUI

Morții cu morții

Clive Barker's Undying este și el gata și a fost trimis către magazine. Acțiunea jocului se petrece în Irlanda anilor 1920, când detectivul medieval Patrick Galloway trebuie să rezolve unele probleme legate de

VINDE-L ȘI S-A DUS

Hired Guns - uite-l nu e.

După ce a distribuit un demo al Hired Guns care promitea destul de multe, și al cărui motor bazat pe o versiune primară a motorului de Unreal era chiar performant, producătorul VR-1 a anunțat de curând că jocul nu va mai fi lansat niciodată, deoarece drepturile au fost vândute distribuitorului Psygnosis, care a dat faliment, punând VR-1 în imposibilitatea de a vinde jocul unui alt distribuitor. Hired Guns se baza pe un joc mai vechi de pe Amiga în care jucătorul controla patru mercenari

în lupta împotriva unei corporații cu intenții dușmănoase pentru întreaga umanitate. Sau cam așa ceva.



Detalii: <http://www.vr1.com>

ART OF MAGIC NU FOARTE ORIGINAL

Câte ceva despre arta magiei

Bethseda a lansat un site cu detalii despre RTT-ul Art of Magic. Screenshot-urile demonstrează performanțele motorului grafic, însă jocul seamănă surprinzător de mult cu Magic & Mayhem, ce-i drept cu ceva mai multe creaturi și, evident, vrăji. Jocul este așteptat în Europa cândva pe la mijlocul lui aprilie.

Detalii: <http://aom.bethsoft.com>



patru frați morți care sunt un pic geloși pe cel de-al cincilea rămas accidental în viață. Un FPS decent,



combinând armele epocii cu diverse vrăji, în still Messiah. Jocul va conține cinci quest-uri mari ce se vor desfășura în zece locații diferite: o moșie veche și bântuită, o mănăstire distrusă sau un oraș bântuit. Mult sînge și răcnete, ceea ce l-a făcut să primească un rating restrictiv: "M" de la Mature.

Detalii: <http://undying.ea.com>

BLIZZARD ÎNCEPE LINIA DREAPTĂ

Definitivarea raselor din Warcraft III

Blizzard s-a decis în sfârșit care va fi configurația raselor în Warcraft III. Demonii au fost eliminați și au mai rămas doar patru: Humans, Orcs, Night Elves și Undead. Iată o scurtă descriere a acestora:

Humans: se bazează pe tehnologie și disciplinele marțiale. Printre unitățile de bază se numără: Footman, Knight, Elven Priest, Elven Sorceress, Dwarven Mortar Team și Dwarven Rifleman. Eroi: Paladin, Arch-Mage, Half-Elven Ranger, Dwarven Mountain King

Orcs: Se bazează pe forța brută și pe lupta corp la corp. Unități:



Detalii: www.blizzard.com/war3/

Grunt, Troll Head Hunter, Wyvern Rider, Shaman, Troll Witch Doctor. Eroi: Farseer, Blade Master,

Tauren Chieftain, Shadow Hunter.

Nightelves: se bazează pe ascunzișuri, șiretlicuri și iluzii. Unități: Ent, Archer, Sentinel, Assassin, Treant și Hippogryph. Eroi: Keeper of the Grove, Demon Hunter, Priestess of the Moon și Arch-Druid.

Undead: atuuri - regenerare și folosirea leșurilor inamicilor. Unități: Dredge, Ghou, Banshee, Necromancer, Gargoyle, Frost Wyr. Eroi: Death Night, Lich, Dread Lord și Abomination.

Conform Blizzard, Warcraft III trebuie să apară prin iunie-iulie anul acesta. Să-i credem oare?

RPG-URI PESTE TOT

Roleplaying pe Insulele Răului



Osurpriză plăcută o constituie jocul Evil Islands, o combinație action/adventure/RPG produsă de Nival Interactive, catalogat de unii drept Rage of Mages 3. În Evil Islands, conduceți o mică trupă de eroi individualizați de un sistem de dezvoltare a personajelor foarte detaliat într-un mediu dinamic și interactiv. Campania este și ea dinamică, iar item-urile câștigate pot fi combinate și transformate în altele mai puternice în orașul central. Grafica arată bine și jocul nu cere un sistem foarte performant. Promisiunile ca promisiunile, însă jocul este o combinație destul de reușită între Diablo și Commandos pe care merită să o încercați și veți găsi demo-ul pe CD-ul de la numărul următor al revistei.

Detalii:

http://www.nival.com/eng/evil_info.html

CARMACK VORBEȘTE

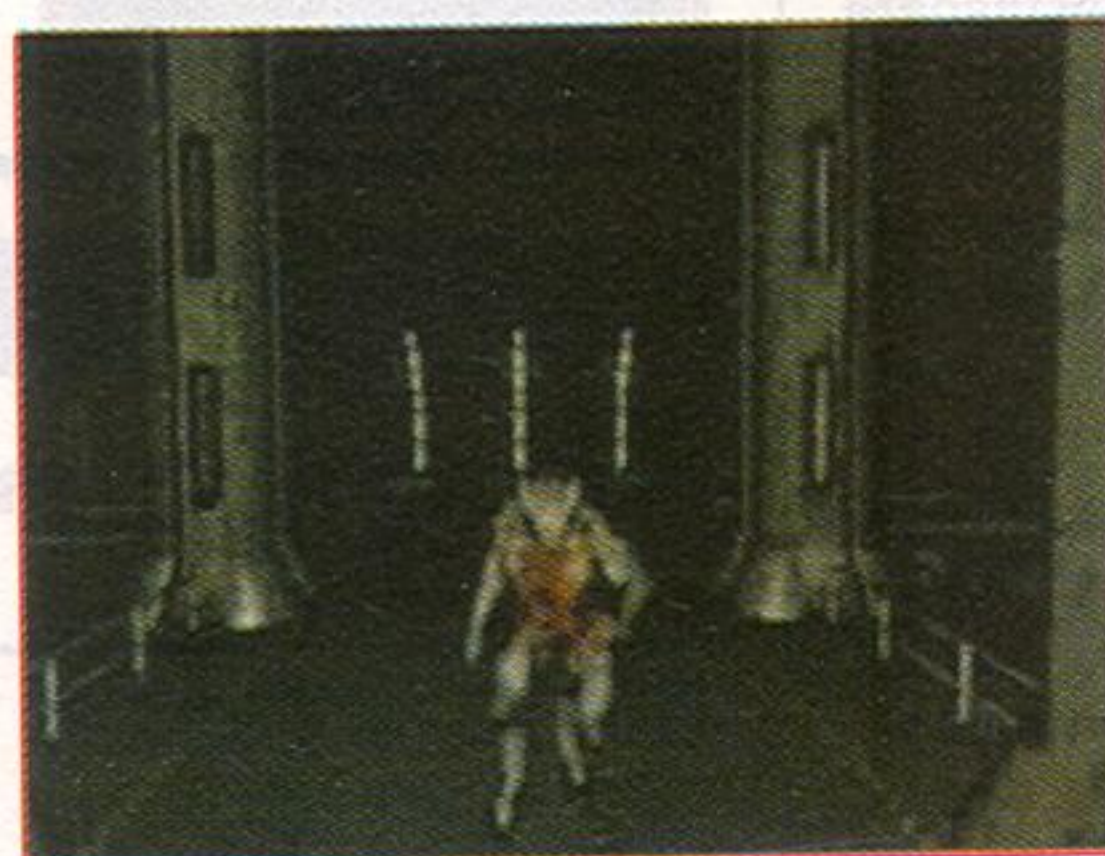
Despre DOOM 3, numai de bine

Un recent filmuleț de la o conferință de presă Nvidia/ Apple, care anunța lansarea Geforce 3 pe Macintosh prezintă, pe lângă fascinatele posibilități tehnologice ale plăcii de la Nvidia și câteva secvențe din Doom 3, comentate de însuși John Carmack. Jocul promite să fie demential, cu secvențe cinematice in-game mai mult decât înspăimântătoare, personaje extrem de detaliate, de mii de poligoane, per pixel lighting/ shading, iluminare speculară și reflexii corecte. Să sperăm că nu va avea nevoie de

Geforce 3 ca să pornească....

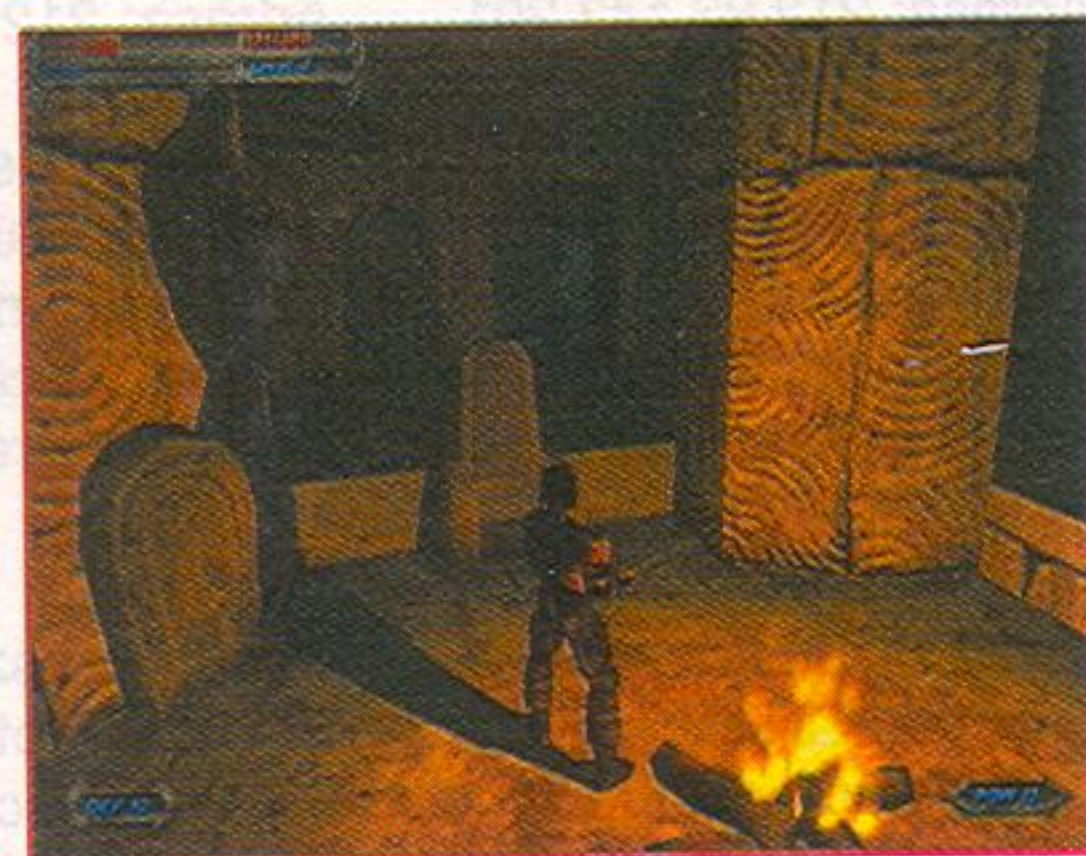
Detalii:

<http://www.idsoftware.com>



HIBRIZII ÎN ACȚIUNE

Blade of Darkness disponibil



Un action adventure asemănător cu Rune, Blade of Darkness, vine de la distribuitorul Codemasters și este produs de

Rebel Act Studios. Un hibrid între Diablo și Rune, Blade of Darkness oferă jucătorului posibilitatea să își aleagă unul dintre cele patru personaje (knight, dwarf, amazon și barbarian) și să își măcelărească inamicii într-o poveste specifică pentru fiecare caracter. Atmosfera și modelul fizic realiste, iluminarea în timp real, grafica excelentă, dezvoltarea RPG a caracterului sunt atuuri pe care merită să le luați în seamă.

Detalii:

<http://www.blade-universe.com>

Pe scurt

3DO nu vrea la E3
3DO nu va participa anul acesta la E3, afirmând că va reuși mai multe prin întâlniri unu-la unu cu reprezentanții mass-media, distribuitori și cumpărători. Din comunicatul lor de presă se poate bănuși însă că fondurile limitate nu le-au permis să își asigure un loc central la importantul eveniment și de aceea s-au mulțumit cu un compromis. 3DO trece printr-o serie de probleme financiare și au fost nevoiți să concedieze 10% din personal.

Detalii:

<http://www.3do.com>

Black&White, în sfârșit gata?

Un CD- gold candidate a fost trimis distribuitorului Electronic Arts. Dacă



aceștia îl vor considera satisfăcător, Black&White va fi declarat gold în primele săptămâni ale lui martie. Între timp, un grup de programatori din echipa Lionhead a postat pe web o imagine webcam în care fericiti, țin o pancardă pe care scrie "Gata!". Să fi luat sfârșit așteptarea?

Detalii: <http://www.lionhead.com>

Obsedat

Un fan al jocului Everquest a continuat să se joace pe laptop și în sala de așteptare de la maternitate în timp ce soția sa naștea. Copilul este sănătos.

Detalii:

<http://www.chicagotribune.com>

Editorial



Dragoș Inoan

Multă lume din România ar dori să joace aceste miracole ale tehnologiei din ziua de azi care sunt jocurile online. Unii joacă șah pe yahoo, unii Starcraft sau Diablo pe Battle.net însă cei care joacă jocuri masiv-multiplayer sunt mai puțini decât locatarii unui bloc cu 10 etaje. De ce se întâmplă acest lucru? Este un mister.. sau poate că nu. Mulți consideră jocurile masiv-multiplayer ceva de neatins, niște jocuri accesibile numai celor care posedă 100 de T3-uri la discreție. Pentru a elucida misterul trebuie să pornim de la rădăcina problemei: conexiunile internet din România și definiția Ping-ului. Ping-ul este durata de timp în care un semnal este trimis de la un calculator la altul și înapoi. El este cunoscut multora de pe IRC, de pe Battle.net (liniile colorate de la Starcraft) etc. Ideal Ping-ul trebuie să fie cât mai mic, pentru ca jocul să se desfășoare cât mai fluent, iar jucătorul să poată reacționa la ce i se întâmplă. Majoritatea providerilor din România folosesc încă antene de satelit pentru transmisie/recepție de date. Acestea sunt cele mai devastatoare în ceea ce privește ping-ul ele creând un minim de 500ms, ceea ce e destul de deranjant. Revenind la oile noastre.. de ce ar merge Asheron's Call pe internet când Quake nu se poate juca? Simplu: deoarece Ping-ul nu este atât de important în AC. La fel ca în UO și Everquest, modalitățile de a dezvolta un personaj sunt complet automatizate. Asta înseamnă că jucătorul nu are nevoie decât de un minim de anticipație pentru a supraviețui într-o lume online, serverul ocupându-se de restul lucrurilor. Desigur un Ping mic deschide o mulțime de noi posibilități, însă nu este esențial pentru experiența propriu zisă. Concluzia: atâta timp cât va exista un sistem automat pentru avansare în nivel, jocurile online sunt perfect accesibile utilizatorului mediu din Pakistan cu ping de o secundă. La noi media e de 750 ms.

Editorial

Stiri

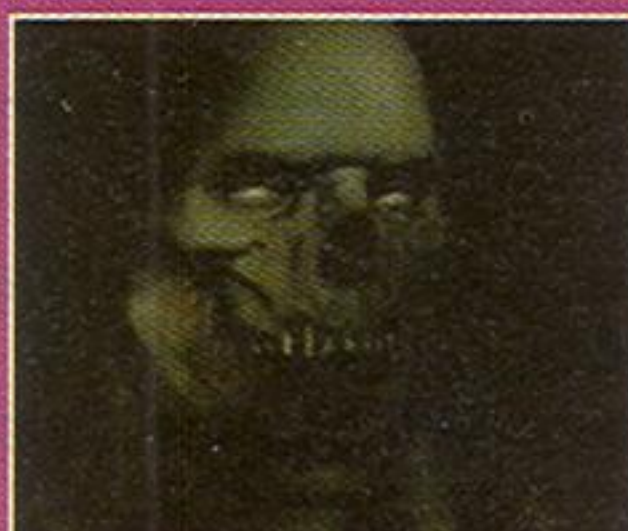
Din nou Worms

Unul dintre cele mai haioase jocuri de multiplayer va căpăta de luna aceasta un nou episod. Worms World Party va fi lansat simultan pe PC și Dreamcast.

Detalii: www.team17.com

Doom III

Au fost expuse deja poze cu monștrii care vor figura în următoarea producție ID: DOOM III. Iată mai jos doi dintre ei:



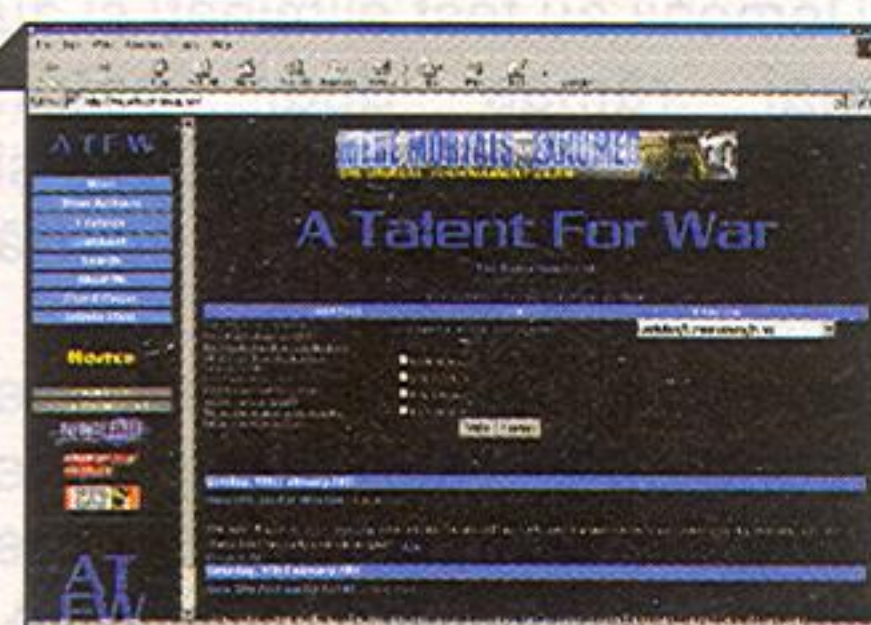
Stiri

Site-urile lunii

Agenda Web

www.talentforwar.net

Pentru cei care vor să afle ultimele noutăți despre simulatoare spațiale sau în general orice joc care are legătură cu spațiul cosmic ATFW este cea mai bună sursă de informații. Tot aici se poate găsi o bază de date destul de mare despre jocurile de gen apărute sau în curs de apariție.



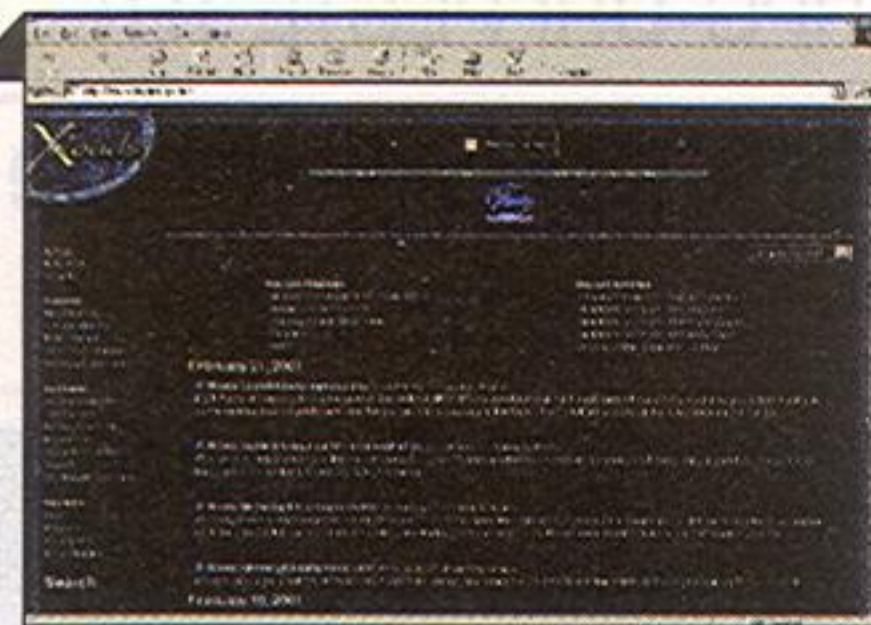
www.firstones.com

Pornit inițial ca fan-site pentru defunctul Babylon 5: Into the fire, FirstOnes a evoluat în principalul punct de atracție pentru jocurile cu tema Babylon 5. Chit că acestea sunt făcute de fani și sunt distribuite pe gratis putem găsi aici produse de calitate comercială cum ar fi BUDA 5, conversia pentru Independence war.



www.xrgaming.com

Rețeaua Crossroads este concentrată în principal pe RPG-uri online, având în componența sa cele mai mari și mai bune fan-site-uri dedicate MMORPG-urilor existente. De asemenea, dacă sunteți interesați în progresul RPG-urilor aflate în producție sau unde vă puteți înscrie pentru beta-testuri, xrgaming este site-ul potrivit.



Servere românești

Server Watch

GO CounterStrike



Adresa: 193.231.232.103
Port: 27015
Versiune: Beta 7.1
Hărți cel mai des jucate: Dust, Aztec, Italy, Office
Nr. max. jucători: 20
Ore populare: aproximativ 16PM - 03AM
Homepage: <http://cs.gameover.ro>
Provider: RDS
Provideri recomandați pt jucat: RDS, Kappa, TotalNet, DNT.
Note: Apar uneori delay-uri și creșteri foarte spectaculoase ale ping-ului.

CG CounterStrike



Adresa: 212.93.143.201
Port: 27015
Versiune: 1.0b
Hărți cel mai des jucate: Dust, Assault, Aztec
Nr. max. jucători: 26
Ore populare: aproximativ 12AM-07PM
Homepage: www.computergames.ro
Provider: DNT
Provideri recomandați pt jucat: DNT, Kappa, TotalNet, RDS.
Note: Userii sunt kick-ați când vor să joace administratorii server-ului.

ROC CounterStrike



Adresa: 212.54.96.113
Port: 27015
Versiune: Beta 7.1
Hărți cel mai des jucate: Prodigy, Tundra, Dust
Nr. max. jucători: 20
Ore populare: Populare aleatoare
Homepage: www.gameszone.ro
Provider: TotalNet
Provideri recomandați pt jucat: TotalNet, RTS, Kappa, DNT.
Note: Nu se aud pașii și fiind doar la început nu este foarte popular.

Unreal Tourmanent



Adresa: 212.54.96.113
Port: N/A
Versiune: 4.36
Hărți cel mai des jucate: Deck16, Morbias
Nr. max. jucători: 16
Ore populare: După 23PM
Homepage: <http://www.unreal.ro>
Provider: TotalNet
Provideri recomandați pt jucat: TotalNet, RTS, Kappa, DNT.
Note: Deși singurul de UT nu este prea popular, sunt jucători după ora 23

A d d - o n - u r i j o c u r i

Pack Watch

Patch

Unreal Tournament Bonus Pack 4



Ultimul Bonus Pack apărut pentru Unreal Tournament (al patrulea) conține hărți noi de deathmatch, CTF și domination, 2 modele noi. Aparent nu este nimic deosebit, însă principala noutate este introducerea animațiilor pe schelet, care dau modelelor o mișcare mult mai fluidă și mai reală.

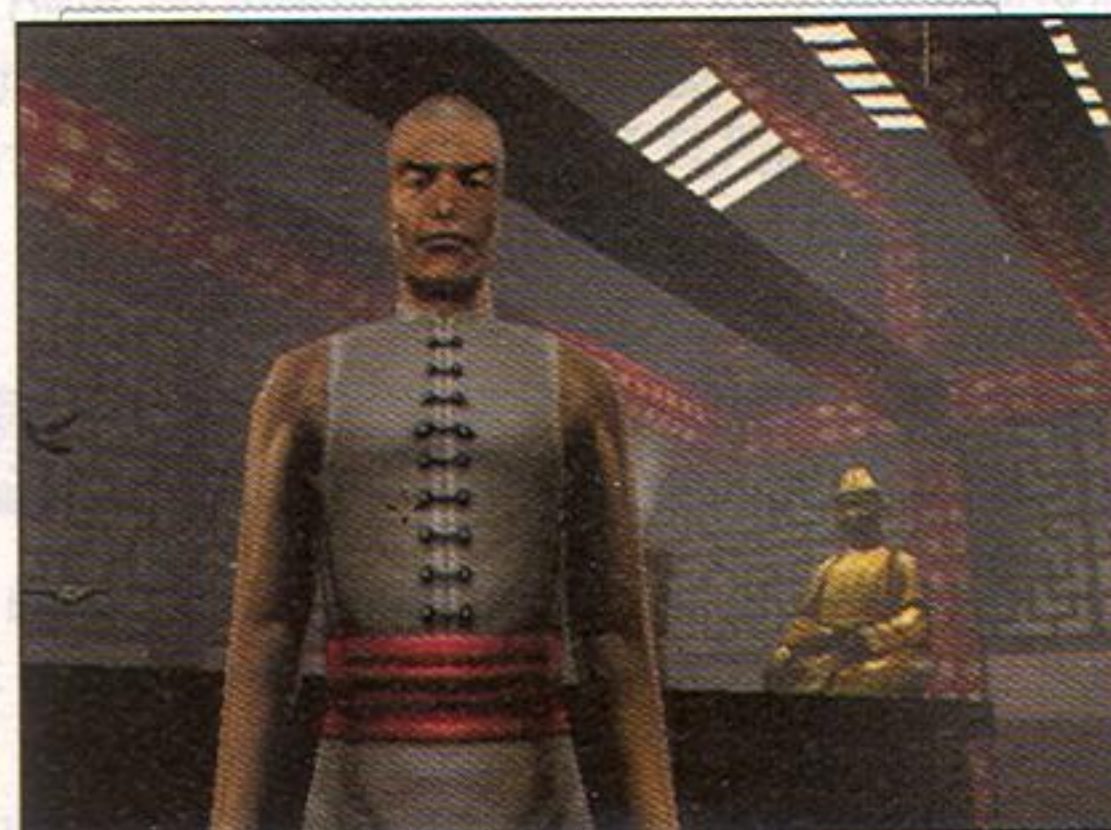
Bonus pack-ul conține și modelele vechi refăcute pentru a suporta această facilitate.

Calitatea nivelelor (mai ales a celor de CTF și domination) este destul de bună, dintre ele remarcându-se o variantă modificată a lui CTF-Faces. Per total este un add-on reușit.

Deus Ex Multiplayer v1009

Deși vine sub forma unui patch, Deus Ex v.1009 este mai mult decât atât. Acest patch adaugă mult-asteptatul mod multiplayer. Foarte repede au apărut și echipe dedicate modurilor multiplayer, cea mai notabilă fiind Deus Ex Fortress (numele spune totul). Nivelele multiplayer sunt părți ale celor din single player

modificate. Pentru a nu exista dezechilibre majore, jucătorul trebuie să-și aleagă de la început implanturile pe care le va avea, dar nu în orice combinație deoarece implanturile se exclud între ele. Există deocamdată două moduri de joc: deathmatch și teamplay, dar, după cum am zis vor apărea și altele.



Quake 3 Team Arena Bonus Pack 1



Primul Bonus pack oficial pentru Quake 3 Team Arena conține patru dintre cele mai bune hărți făcute de fani. Cele 4 hărți nu sunt noi însă, fiind doar variante modificate și convertite pentru Team Arena ale unor hărți de CTF foarte jucate pe Internet (și care nu sunt făcute de ID Software). Hărțile sunt de o

calitate deosebită, depășindu-le calitativ chiar și pe cele care vin cu Team Arena, iar frame-rate-urile sunt destul de ridicate, chiar dacă detaliile sunt mari. Bonus pack-ul nu este foarte mare, având numai 14 mb. El se poate trage foarte ușor într-o noapte de pe Internet.

No One Lives Forever - Map Pack

Acest pachet de hărți scos de Monolith adaugă 3 hărți de multiplayer pentru un joc la care hărțile originale erau de foarte slabă calitate. Pentru a le instala este nevoie de primul update apărut pentru NOLF. Cele 3 hărți sunt **Unity** - hartă de deathmatch pentru 2-6 jucători, reprezentând baza Unity. Această

hartă merge jucată foarte bine și 1 la 1. **Highlands** - hartă foarte mare de deathmatch (8-12 jucători) unde motocicletele sunt folosite din plin. **Hydro** - O hartă mare și destul de interesantă pentru modul Harm vs. Unity. Motocicletele sunt prezente și aici.



Red Alert 1.004



Permite jucarea de Free For All în modul skirmish, introduce un slot de observer pentru jocurile multiplayer, mai multe taste pentru manevrarea interfeței, Dreadnaughts-ii pot distruge poduri cu rachete, marginile ecranului radar devin vizibile.

Quake 3 1.27G



Un upgrade pentru Quake 3 care îl aduce la același stadiu cu Team Arena. El corectează câteva probleme de securitate, buguri de joc și crește performanța în modul Virtual Machine.

Star Trek Armada 1.2



Destul de mic, ultimul patch pentru ST: A aduce îmbunătățiri de AI, modifică unele unități dezechilibrate pentru multiplayer și rezolvă multe bug-uri care duceau la ieșirea din joc.

Diablo 2 1.05b



Rezolvă problema avatarilor care rămăneau listați după ce părăseau chat-ul, spell range-urile stricate în 1.04, reparat copy protection-ul pentru anumite drive-uri, item-urile socket reparate după de-randomizarea din 1.04.

Patch Watch

Stiri mod

Threewave CCTF unification

Threewave, cei care ne-au adus CTF-ul pentru Quake1, 2 și 3 împreună cu CCTF (Classic CTF) s-au unit pentru a realiza cel mai mare pachet de hărți CTF din istorie. Hărțile vor fi în jur de 30-40 și vor fi disponibile gratis pe Internet. Oricine a jucat CTF cunoaște calitatea deosebită a hărților de la Threewave, deci această știre nu este decât îmbucurătoare.

Diablo 2 Eastern Sun

Eastern Sun este primul mod de Diablo 2 care și-a făcut apariția. El modifică staturile personajelor, înlocuiește seturile originale cu unele noi (și mult mai interesante). ES mai adaugă o mulțime de obiecte noi, fie ele rare, unice sau normale, care vin în 2 variațiuni: normale și excepționale. Obiectele rare din Diablo1 și-au făcut și ele apariția aici, dar au fost ajustate pentru D2. Astfel putem juca cu Gotterdammerung sau Veil of Steel pe multiplayer. **Detalii:** <http://www.planetdiablo.com/es/>

UT Weapons Factory

Unul din cele mai populare moduri din toate timpurile la americani, apărut inițial pentru Quake 2, și-a găsit o conversie pentru Unreal Tournament. WF este un mod de CTF gen Team Fortress, care conține moduri de joc: normal CTF, return delay și carry return. Modul conține 10 clase, multe din ele fiind cunoscute din TF: medic, sniper, engineer, dar și noutăți cum ar fi cyborgul, o bombă pe picioare. Prima versiune a modului a fost lansată pe 23 februarie. Pentru mai multe informații vizitați: <http://www.planetunreal.com/weaponsfactory>

Stiri

Noua față a jocurilor

Conversii & mod-uri

Redactor: Dragos Inoan

Unreal Tournament Fortress

Dintre modurile făcute de amatori pentru UT dar care se apropie de calitatea profesională, UT Fortress ar fi cam cel mai important. Avem aceleași clase specializate, aceleași arme, aceleași grenade, turele, etc. Hărțile arată destul de bine, sunt destul de mari și au destule locuri de acces pentru fiecare bază. Modelele personajelor sunt cele din UT (male soldier și commando) fiind schimbate doar texturile pentru diferite clase. Armele sunt și ele modelate destul de bine (cu mici excepții). Cel mai interesant lucru sunt de departe boții care chiar știu să facă ceea ce trebuie (inginerii plantează turele, sniperii își aleg cele mai bune locuri de pândit). Chiar dacă este încă în stadiul beta, UT:F merită încercat de orice pasionat de Team Fortress.


Detalii: <http://www.unrealfortress.com/>

Quake 3: Eternal Arena

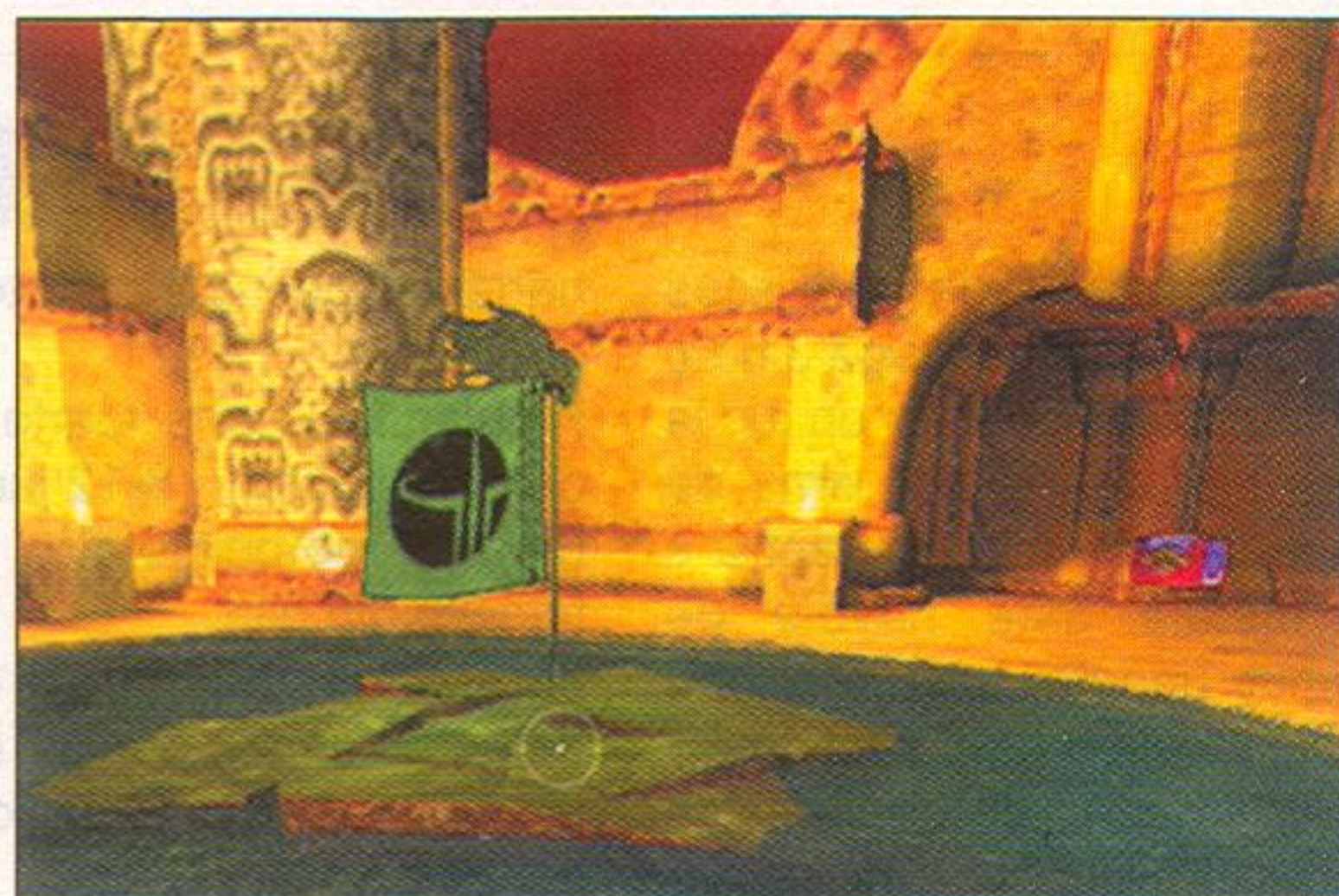
Eternal Arena este un mod care încearcă să aducă un pic de variație în jocul de Quake 3. EA a evoluat de la un mod care doar aducea schimbări în interfață la adăugarea unor noi moduri de joc și facilități extinse. Modurile de joc sunt instagib, stealth match (unde toți jucătorii sunt invizibili). Se poate ajusta viteza jucătorului din interfață, fără a modifica nimic din consolă. HUD-ul a suferit și el modificări, furnizând o groază de informații (muniția rămasă pentru fiecare armă, armura și sănătatea afișate chiar în centrul ecranului, etc). Dar totuși cea mai interesantă facilități este rail-ul bicolor, jucătorul putând să aleagă 2 culori pentru efectele railgun-ului, după cum se observă și în poza de alături. Q3: EA are nevoie de versiunea 1.27 pentru a porni.


Detalii: <http://www.q3center.com/ea/>

Quake 3 - Tribal CTF

Deși nu are nici o legătură cu Starsiege: Tribes, acest nou tip de CTF pare a fi destul de interesant. Noutatea este că în joc nu se mai luptă 2 echipe, ci 3. Acestea sunt: cyborgs, aliens și elementals, 3 rase una mai frumoasă decât cealaltă. Fiecare echipă are skinuri proprii și baze caracteristice.

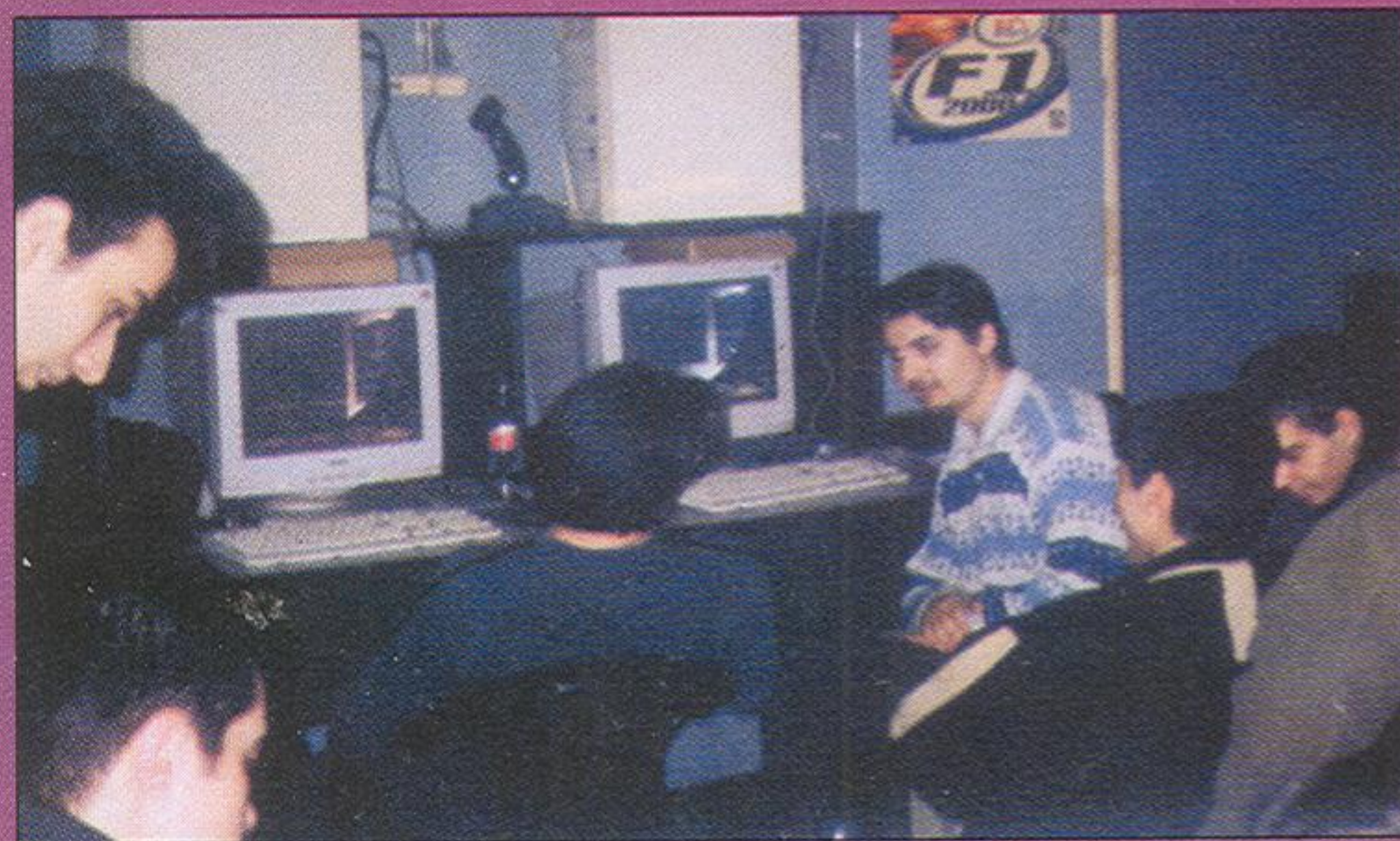
Modul se află încă în stadiul alfa și are o mulțime de buguri, dar oricum se îndreaptă către o direcție bună. Pasionații de CTF ar trebui să-l încerce chiar dacă la momentul actual nu există decât o singură hartă pentru el. De notat că, datorită existenței a 3 baze hărțile vor fi mult mai mari și vor necesita calculatoare destul de puternice, timpul de încărcare pe un Athlon 600 cu 128 MB RAM fiind de peste 30 secunde.


Detalii: <http://www.savageuniverse.com/tribalctf/>

R e p o r t a j

Finala Starcraft
Romanian League

Redactor: Adrian Dorobat



La început au fost zvonuri. Anunțurile de pe forumuri le-au transformat în certitudine: de curând înființata Ligă Română de Starcraft urma să își desfășoare finala în București. Premii mari: 250\$ primul loc, 150\$ cel de-al doilea și 100\$ pentru onorabilul loc III. M-am lăsat convins de colegii mei mai entuziaști că este un eveniment care merită toată atenția așa că într-o dimineață (pe la 11) de sâmbătă friguroasă ne-am adunat în Wired Cafe, locul selectat de oponenți pentru desfășurarea ostilităților.

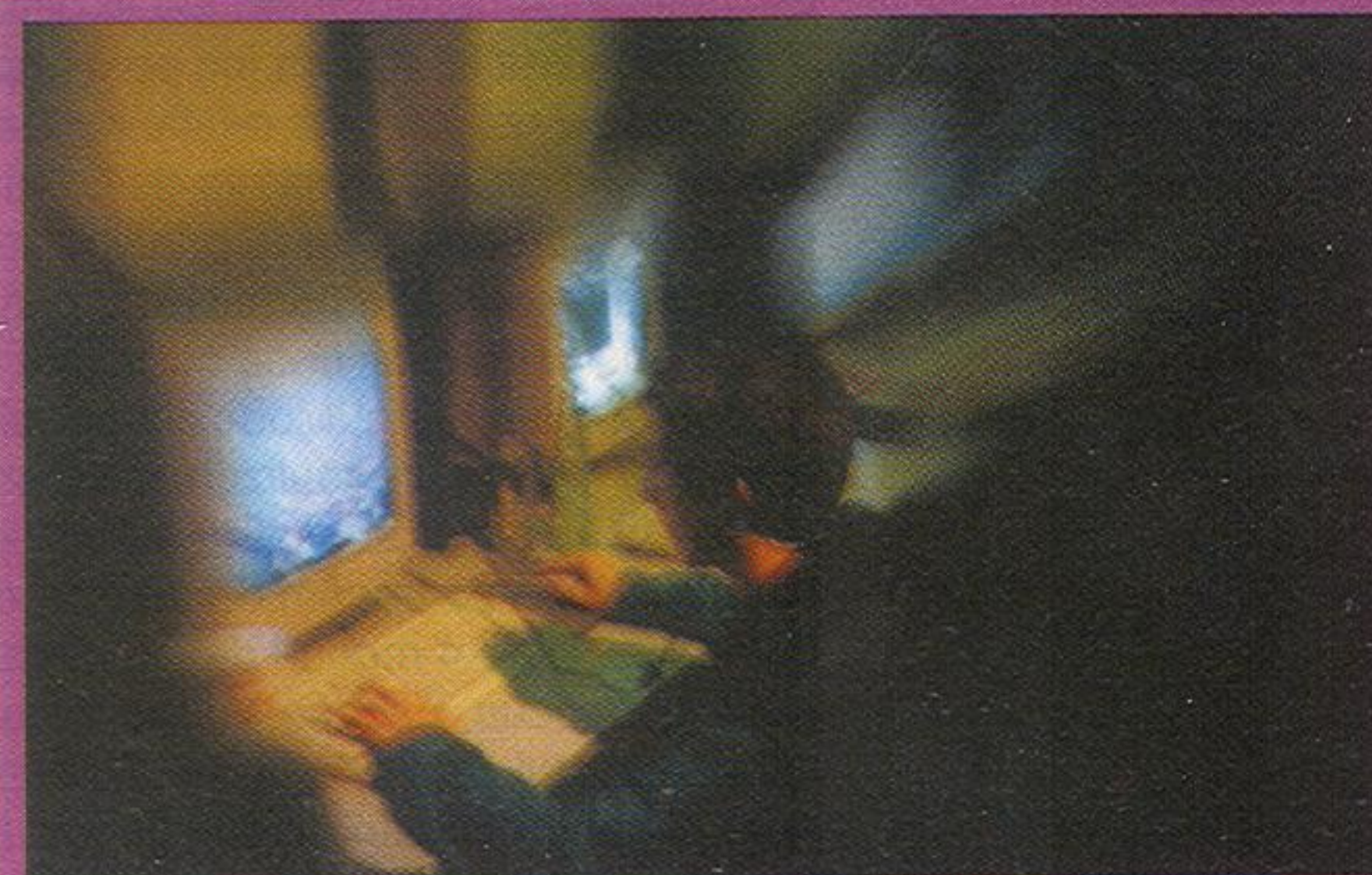
Nu atât de matinali ca noi, aceștia au început să sosească abia după 12 - 13, lucru ce ne-a permis să ne cheltuim banii pe câteva ore de CounterStrike, un preludiu FPS pentru confruntarea sângeroasă ce urma să înceapă. După ce cei 8 participanți rămași în lupta pentru locul întâi au sosit, lucrurile au început să se anime puțin. Conurenți, băgători de seamă, ce mai, lume multă, discuții aprinse. Se formau grupulețe, aveau loc controverse pe tonuri amical-amenințătoare, se testa atmosfera. După care a început corvoada administrativă: cine pe ce calculator joacă, cu cine și în ce ordine. Asta pentru că în faza întâi urma să se joace

fiecare cu fiecare. Prevestind că urma o noapte lungă, mi-am mai luat o Cola. După ce lucrurile s-au mai liniștit, concurenții așezându-se fiecare la calculatorul desemnat, am reușit să îi reperez și să asociez nick-urile unor figuri. În ordine absolut alfabetică, iată care erau aceștia: Eviscerator, Dr. Nick, Heide, Mihai, Orly, Perry, Shaper (zis și KY_Jelly) și Zerg - Rush. Indivizi relativ normali, pe care dacă i-ai fi întâlnit pe stradă nici n-ai fi bănuat că joacă Starcraft, decât dacă ai fi observat tremurul patologic al degetului arătător, obișnuit să zvâcnească pe butonul stâng al mouse-ului. Ca să nu mai vorbim de o ușoară crispă a mâinii stângi, adaptată la răzlețirea degetelor pe taste. Odată începute ostilitățile, s-a lăsat o liniște relativă, presărată cu scârțâitul șoarecilor suprasolicitați (marea majoritate aduși de acasă de concurenți). Din când în când cineva mai profera injurii, nici pe departe atât de indecente pe cât te-ai fi așteptat. Destul de des eram deranjați de câte un val de frig adus de diverși aspiranți la un loc în fața unui calculator, refuzați politicos încă de la intrare. Majoritatea erau suficient de mirați să vadă atât de mulți amatori de Starcraft la un loc încât

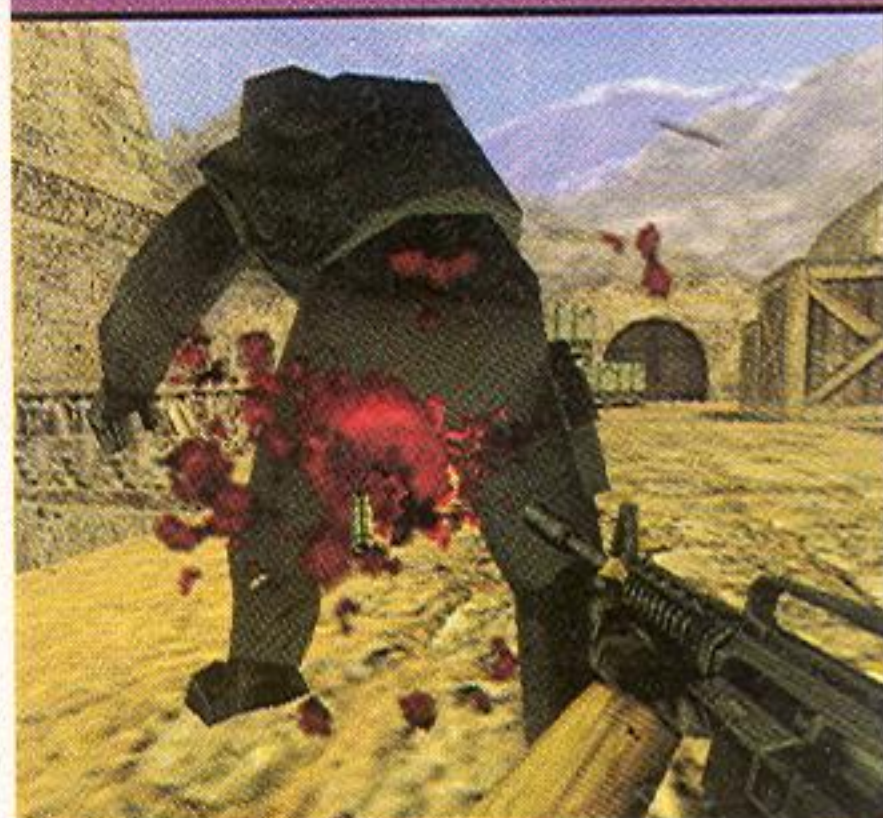
uitau să închidă ușa la plecare. Uimitor. Concursul de Starcraft continua în noapte. Am văzut și adevărate mostre de măiestrie strategică, dar m-am și amuzat când cei aflați în pierdere își luau cîmpii și clădirile în spinare și se pitulau într-un colț cât mai ferit al hărții. Semifinalele au fost KY_Jelly vs. Mihai, respectiv Orly vs Dr. Nick, singurul care a preferat constant Protoss-i în această competiție.

Finala mică și finala mare au fost amânate pentru a doua zi. În condițiile în care mâine devenise deja azi, timpul nu mai conta mare lucru, decât pentru cei care aveau nevoie de somn. Adică marea majoritate. Confruntarea finală s-a dat între Mihai și Orly. Primul, care în ziua precedentă pierduse doar un singur meci, a fost demoralizat de o înfrângere amicală dinaintea meciului final și s-a ales cu 100\$ mai puțin. Laurii i-au revenit lui Orly, care a primit impasibil victoria.

Concluzia: Sezonul II va dura 3 săptămâni de pe 1 martie cu punctaj Battlenet. Se fac deja înscrieri. Orgoliile sunt mari. Să sperăm că premiile vor fi pe măsură. A, și vedeți și sc.xtrem-pc.ro. Pentru orice eventualitate.

O parere
neavizata

RSL a fost un eveniment, evident, nu foarte mediatizat. Când am fost sunați de la Wired Cafe sa venim pentru a participa la finala (Wired Cafe fusese locul ales de cei 8 finaliști) o seamă de idei despre ce este RSL ne erau straine însă un lucru era cert. Acela că Romanian Starcraft League era și este prima ocazie pentru un român de a scoate bani de jucat jocuri. Bani? Da, bani. Premii totale de peste 500\$ pentru prima dată în România. Este vorba despre un joc destul de vechi, este vorba despre un RTS, este vorba despre un RTS genial care a atras foarte mulți pasionați și care reprezintă o premieră pentru țara noastră. Din nefericire, ca de obicei, inițiativa este sprijinită de un particular și în nici un caz de distribuitorul Starcraft din România. Acesta din urmă, după parerea noastră, primește o palma destul de rezonabilă cu degetele răsirate de la tânăr de 20 și ceva de ani care a scos din propriul buzunar 500\$ pentru a sponsoriza un concurs la jocul său preferat. La mai mare și mai mult.



In Counter-Strike, moartea vine prin spate

Redactor: Dragos Inoan

"În Counter-Strike primează 3 lucruri: strategia, ținta și norocul jucătorilor"



Deși a intrat în România relativ târziu, Counter-Strike a devenit și la noi, ca și la alții, cel mai popular joc. Dacă înainte era greu să găsești săli de jocuri unde să joci un CS, acum e greu să găsești săli în care nu se joacă acest mod. De ce a avut un succes atât de mare nu este foarte clar. Cert este că el place deopotrivă gamerului înrăit cât și omului care nu a jucat în viața lui nici un joc pe computer.

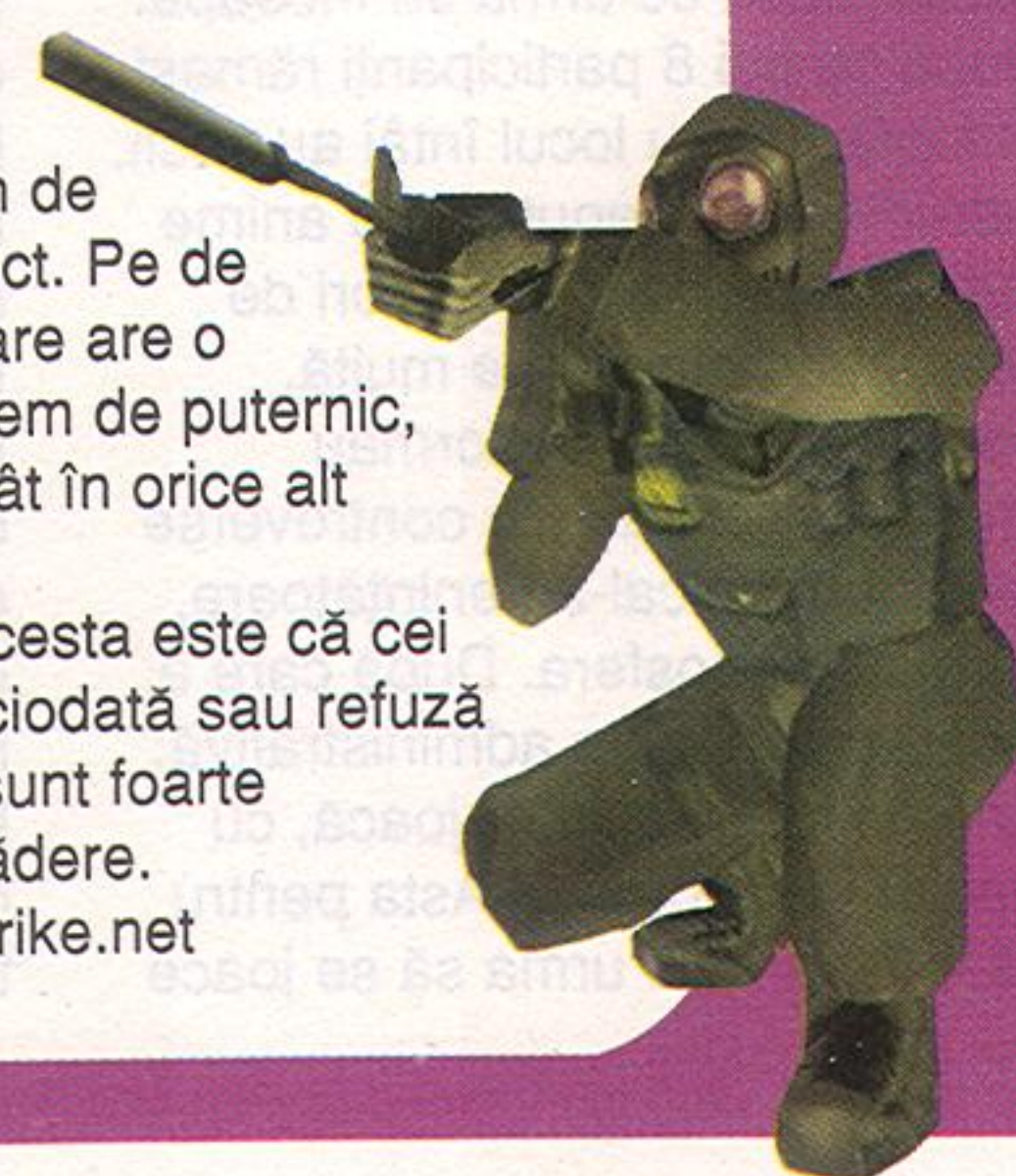
Jocul pe echipe este relativ nou la noi în țară, el fiind practicat înainte de CS doar de câțiva jucători (mă refer în principal la FPS-uri). CS impresionează în primul rând prin calitatea de produs comercial, ceea ce pentru un mod gratuit este o raritate. Modelele armelor, personajele și nivelele sunt realizate excelent, de adevărați artiști iar animațiile sunt și ele foarte fluente. După ce trecem de aspect, ne uităm la gameplay. Cele 4 moduri de joc (Defuse, Hostage rescue, Escape, Assassination) oferă o variație destul de mare, iar hărțile sunt create special pentru aceste moduri de joc. Nu în ultimul rând, modelarea armelor (rata de foc,

recul, putere relativă) este excelentă, iar singura concesie făcută în favoarea gameplay-ului a fost reducerea puterii armelor pentru a evita momentele de frustrare maximă.

În jocul de CS primează 3 lucruri: strategia, ținta și norocul jucătorilor. Strategia de echipă este cel mai important lucru, fiind decisivă în câștigarea jocului. Strategiile individuale nu-și prea au rostul în CS, deoarece orice Rambo poate fi omorât de o echipă care are un plan de acțiune bine pus la punct. Pe de altă parte, un jucător care are o țintă infernală este extrem de puternic, poate mai puternic decât în orice alt FPS.

Cert în momentul acesta este că cei care nu au jucat CS niciodată sau refuză cu îndârjire să-l joace sunt foarte puțini și în continuă scădere.

Detalii: www.counter-strike.net



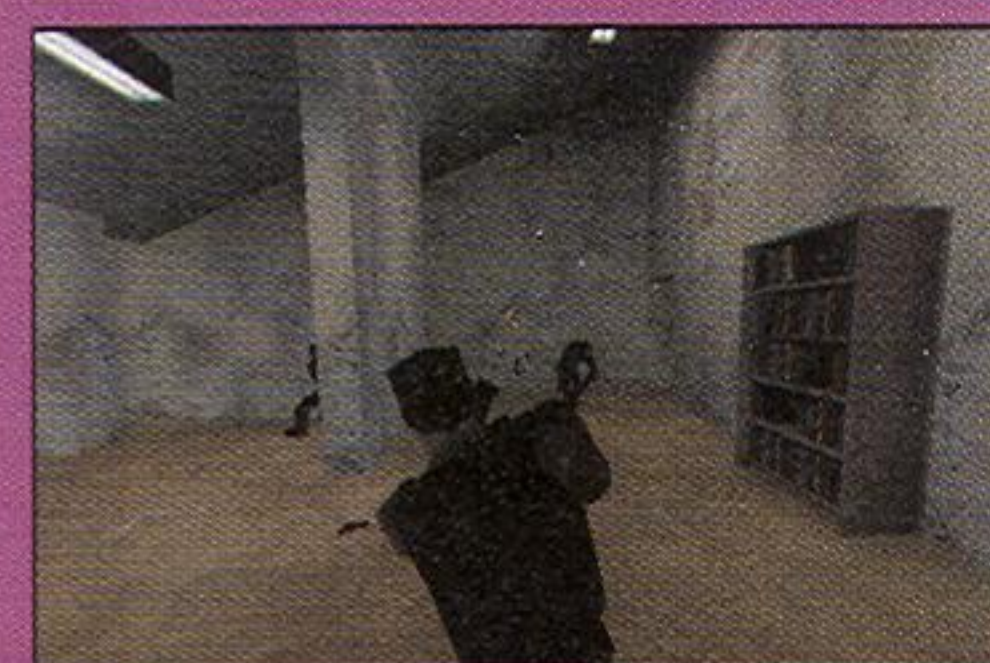
Fii terorist!

Chiar dacă nu sunt neapărat oameni răi, obiectivele teroriștilor îi pun într-o lumină negativă. Ei trebuie să pună bombe în jurul rachetelor nucleare, să asasineze persoane importante sau să trăiască mult ascunzându-se după oameni nevinovați.

Armele teroriștilor sunt cele mai puternice din fiecare categorie: AK47 este cea mai eficientă armă din joc la raportul preț/performanță fiind deopotrivă precisă și puternică (dacă este folosită cum trebuie). Sig SG 552 este o armă destul de puternică, precisă când este folosită luneta din dotare, dar și destul de scumpă. La categoria SMG (submachine

gun) MAC10-le este campionul necontestat în lupta la apropiere, având o rată de foc foarte mare (dar nu la fel de mare ca TMP-ul) și o putere de foc impresionantă pentru un SMG. Dacă este folosit cu răbdare, poate produce daune și la distanțe mari, primul glonț fiind relativ precis. Pistoalele Dual Beretta nu excelează decât prin numărul mare de gloanțe pe care le pot trage între 2 încărcări, și nu sunt viabile decât pe post de SMG în cazul unui terorist care folosește arme cu lunetă. Teroriștii sunt foarte avantajați în majoritatea hărților de Hostage Rescue (CS_*) și Assassination (AS_*). Capodopera dezechilibrului în jocuri este deocamdată

CS_Assault, o hartă făcută cu picioarele, probabil de vreun taliban frustrat. Această hartă este secundată de CS_Arabstreets, altă dovadă a inteligenței umane. De multe ori este important ca teroriștii să nu iasă la atac, ci doar să aștepte armata de counteri, care oricum sunt dotați cu arme superioare. Evident, poziții cum ar fi pânditul la geamuri pe CS_Miliția sau sniperi în fața intrării principale pe CS_Assault nu sunt recomandate. Pe hărțile de Defuse, unde au avantaj counterii, trebuie ori o viteză foarte mare pentru a cuceri pozițiile esențiale pe nivel, ori atragerea counterilor în capcane.



AVANTAJ PENTRU TERORIȘTI

CS-Assault este cea mai dezechilibrată hartă din joc. Teroriștii trebuie să păzească 4 ostaci aflați într-un depozit în care toate cele 3 intrări sunt strâmte sau extrem de ușor de păzit. Cea mai mare greșală pe care o fac teroriștii este să iasă din depozit. Pentru a câștiga lejer, teroriștii trebuie să țină bine intrările după cum urmează: Unul la camerele de luat vederi care păzește și a doua ieșire din burlan. Un terorist în capul pantei care urcă la etaj și privește spre intrarea principală. Tot el trebuie să îi sară în ajutor celui care păzește monitoarele în caz de pericol, precum și nimicirea oricărui CT care intră prin prima ieșire din burlan. Un terorist lângă intrarea principală jos care îi rănește sau omoară pe counterii care trec prin față. Un terorist în colțul cel mai îndepărtat de jos al depozitului care ține spatele. Este destul de importantă ciuruirea burlanului în momentul cind counterii intră în acesta la comanda celui care se uită spre monitoare. Dacă numărul teroriștilor este mai mare de 4 ceilalți se distribuie pentru a asigura suport celorlalți 4. În cazul în care counterii au reușit să ajungă acolo ceilalți teroriști au șanse majore de a pierde runda.



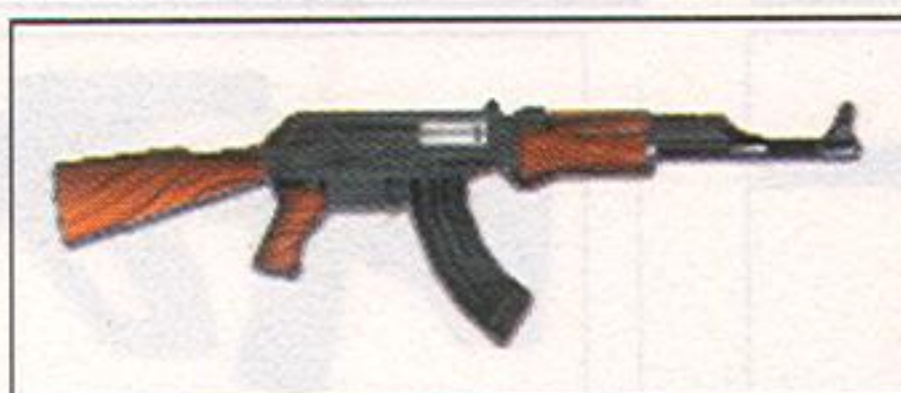
DIN GARDEROBA TERO VA RECOMANDAM...

MAC 10



Puterea mare (pentru un SMG) și acuratețea primului glonț fac din MAC10 o armă ideală pentru distanțe mici, dar nu total nefolosibilă la distanțe medii.

AK-47



Cea mai eficientă armă preț-performanță; poate omorî un om la orice distanță cu primele 2 gloanțe (dacă sunt trase cum trebuie), iar la distanțe mici și medii este devastatoare.

SIG SG552



Extrem de puternică și precisă, dotată cu o lunetă pentru distanțe mari. Este un pic mai puternică decât Steyr AUG, iar un glonț în cap este aproape întotdeauna fatal.

COUNTERII IN AVANTAJ

DE-Prodigy pare a avea un avantaj pentru counteri. Aici teroriștii trebuie să pună o bombă în 2 locuri care pot fi ținute relativ ușor de counteri. Intrarea de la TAB este puțin mai greu de păzit datorită spărturii din perete care privește spre pozițiile counterilor. Din fericire un trăgător bun cu M4 sau cu Steyr AUG poate face față dacă este atent. Restul counterilor se pot așeza pe casă, în dreapta intrării după gard, și lângă cutii. La intrarea de la stivele de cutii counterii au avantajul întunericului, al cutiilor care le ajung teroriștilor pînă la gît, precum și gurii de aerisire care pică aproape de capătul terorist al tunelului. Totuși counterii trebuie să fie atenți la teroriștii care se furîșează prin spatele cutiilor (stiu că sună prost, dar mai bine așa decât să stai cu AK-ul între ochi). În cazul în care teroriștii au pus bomba, counterii trebuie să fie atenți deoarece întunericul nu mai e doar prietenul lor, iar terenul (mai ales de la bomba din laborator) nu le este deloc favorabil. AWP-ul și restul sniperilor în general nu-și prea au locul pe harta aceasta, nici de o parte nici de cealaltă Steyr AUG-ul fiind bun în majoritatea locurilor.



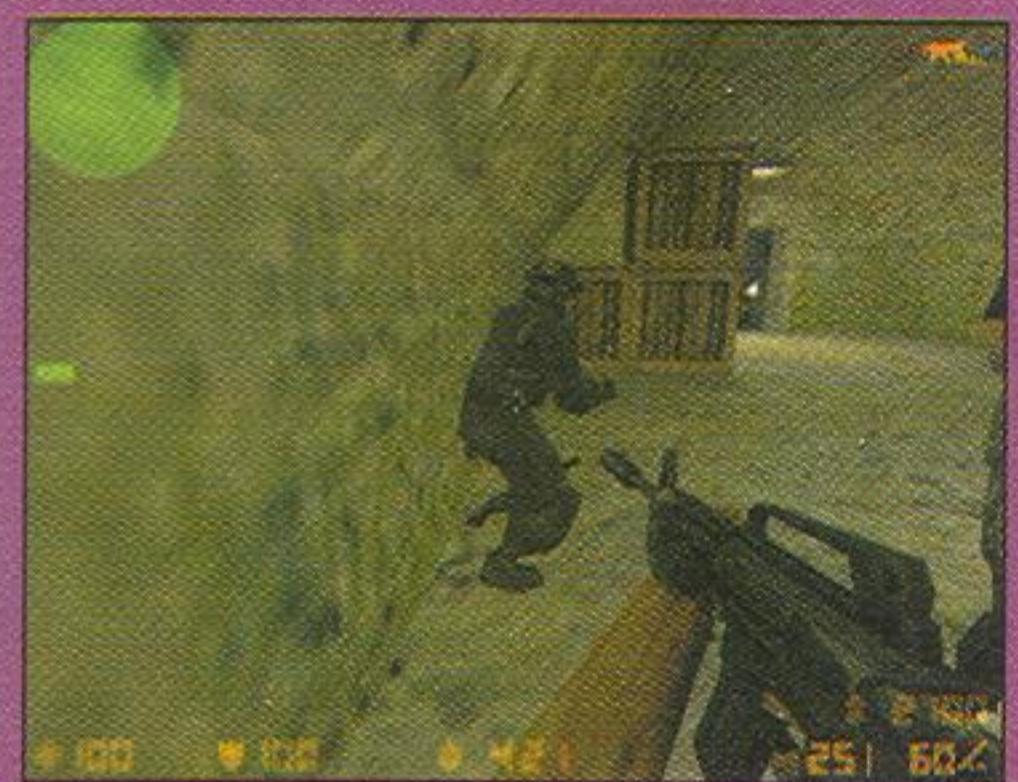
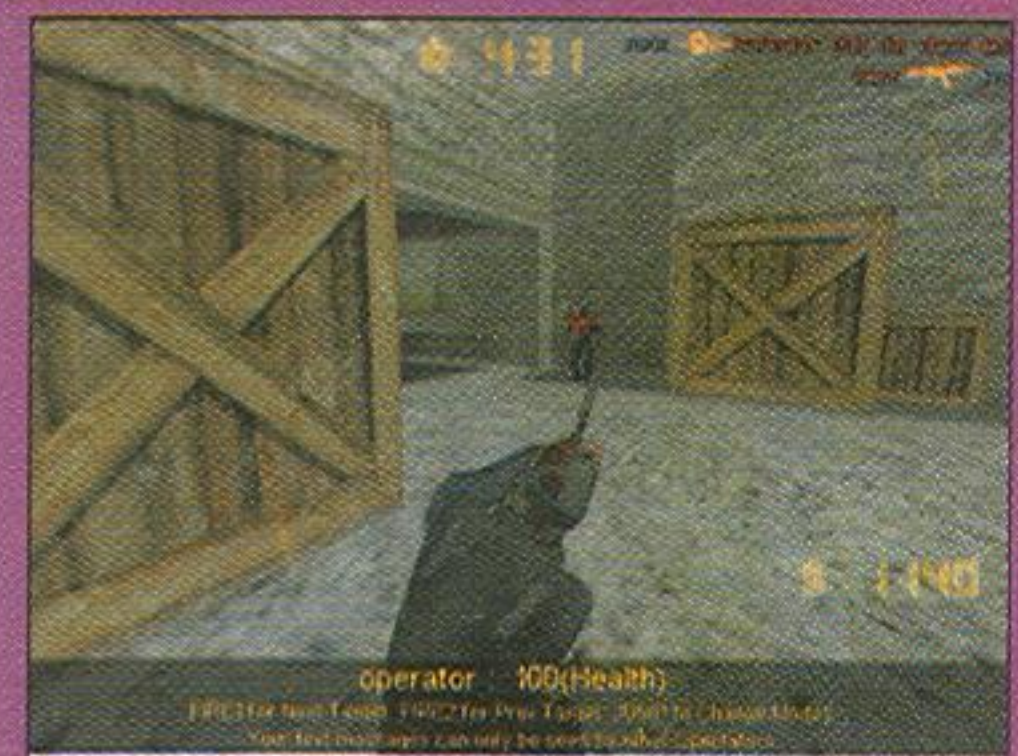
Fii contra-terorist!

Cei care muncesc din greu pentru a-i stârpi pe teroriști sunt, evident, trupele antiteroriste. Conform dictonului comunist "Proletari din toate țările - uniți-vă!", așa și forțele SEAL, GIGN, SAS și GSG și-au dat mîna în CS. Obiectivele principale ale contra-teroriștilor (counteri în limbaj de specialitate) este să deoace planurile teroriștilor (terori în limbaj de specialitate). Acest lucru se concretizează, în funcție de hartă, în salvarea unor ostatici, dezamorsarea unor bombe, păzirea unui VIP sau chiar vînarea de teroriști fugari.

Pentru a duce la bun sfârșit aceste obiective ei se folosesc de un arsenal propriu de arme (M4, AUG, TMP) care au câteva caracteristici comune. Toate aceste arme, folosite cum trebuie au o precizie extraordinară și o rată de foc pe măsură. Dezavantajul armelor specifice trupelor antiteroriste este puterea redusă (comparativ cu armele teroriștilor). Singurul care face excepție de la această regulă este pistolul de start al counterilor care este puternic dar are rată de foc mică, comparativ cu GLOCK-ul terorist. Counterii sunt avantajati în princi-

pal pe hărțile de Defuse (DE_*) și dacă s-ar juca, hărțile de Escape (ES_*). Este de remarcat că pe serverele de Internet de la noi și nu numai, counterii fac greșea fantastică de a-i ataca pe teroriști la ei în bază, transformând CS-ul într-un fel de Quake cu arme mai puternice. Problema este că o echipă de teroriști deștepti poate cu armamentul din dotare să omoare o ofensivă a counterilor foarte ușor.

Celelalte două tipuri de joc avantajează evident teroriștii.



DIN GARDEROBA ANTI-TERO VA RECOMANDAM...

FIVESEVEN



Pistolul disponibil numai contra-teroriștilor este extrem de precis, are un încărcător mare (20 gloante) și o rată de foc impresionantă. Poate fi folosit la distanțe mari cu șanse moderate de succes.

M4A1

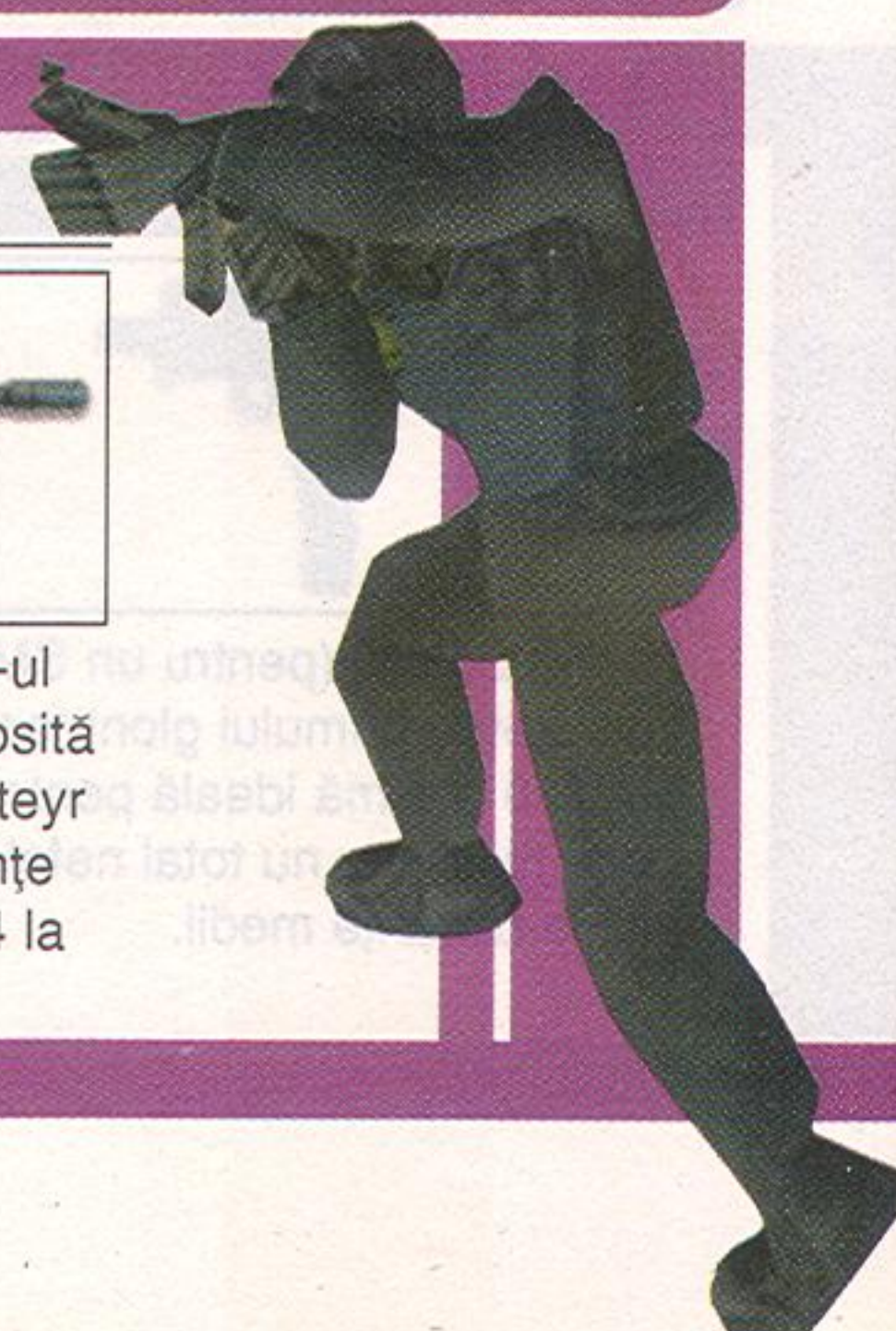


Chiar dacă nu e cea mai puternică armă, M4 poate fi folosită în toate situațiile. Fără amortizor este foarte precisă la distanțe mari, primul glonț ajungând mereu la țintă.

STEYR AUG



Este un pic mai slabă decât SIG-ul și foarte imprecisă dacă este folosită fără lunetă. Folosită cu lunetă, Steyr AUG poate trage primele 6 gloante în același punct, comparativ cu 4 la SIG.



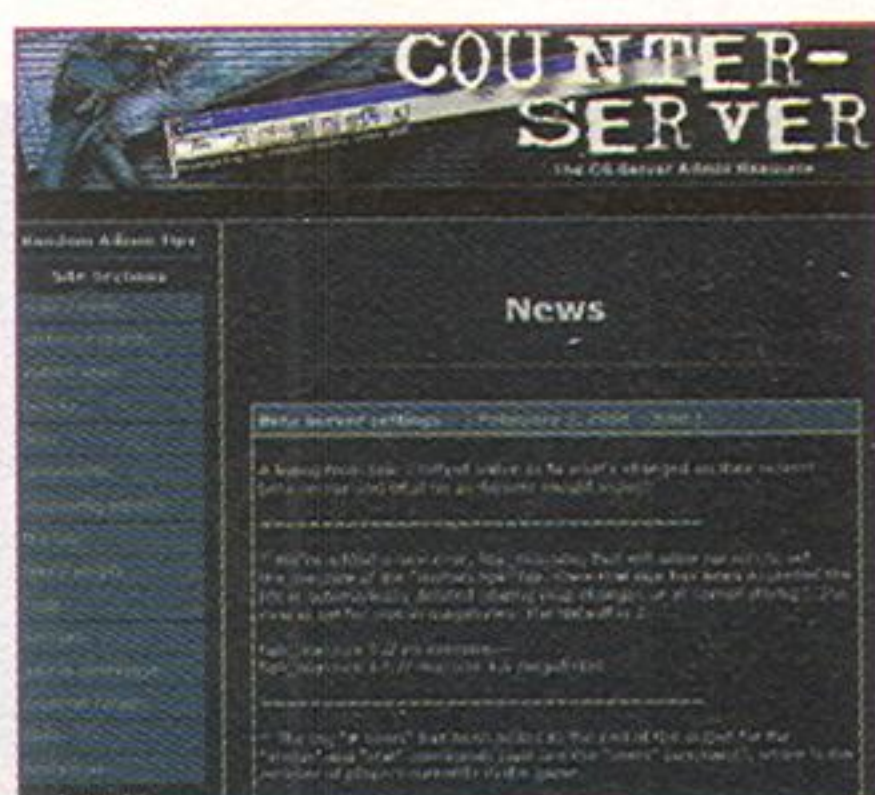
LINK-URI SI RESURSE

<http://server.counter-strike.net>

Deși nu este înnoită cu săptămânile, pagina oficială CS - www.counter-strike.net este locul de pornire pentru oricine este nou în lumea CS-ului.

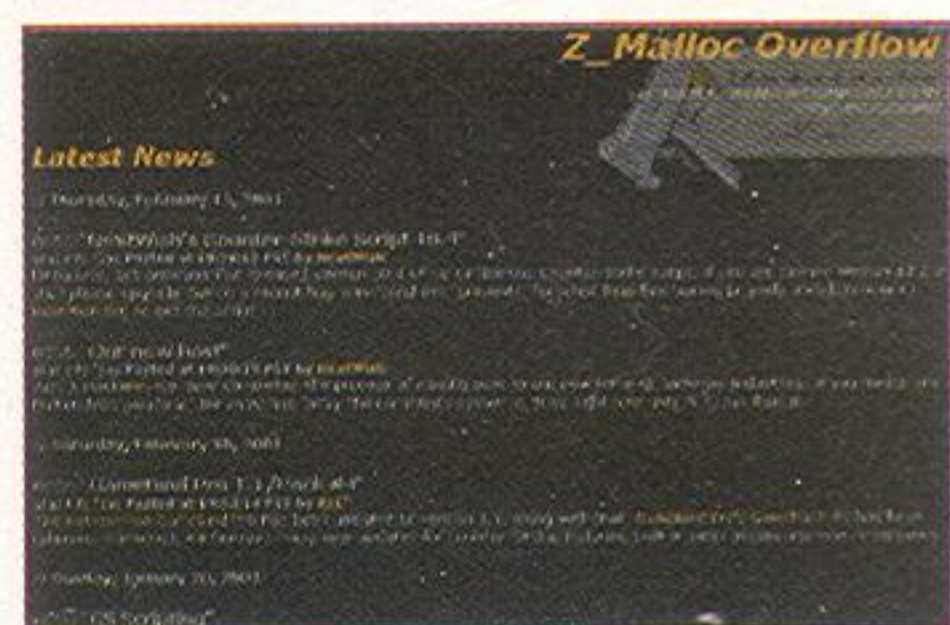
Cei care doresc să își facă propriul server dedicat de CS trebuie să viziteze <http://server.counter-strike.net/>, deoarece aici vor găsi toate informațiile despre cum, ce, când și unde se poate pune un server. Tot aici se pot găsi

informații despre generatoare de statistici pentru pagini de web și multe alte utilitare.

<http://enquirer.counter-strike.net>

Pentru un joc atât de popular nu se putea să nu apară și site-uri umoristice. Cele mai interesante sunt CS National Enquirer (<http://enquirer.counter-strike.net>) un ziar al univer-

sului CS și Bender's Cartoons (<http://server.counter-strike.net/bendarch.html>) o serie de caricaturi excelente.

<http://zmalloc.counter-strike.net>

Pentru cei interesați de binduri, aliasuri, scripturi, fișiere de configurație cel mai recomandat site este ZMalloc Overflow (<http://zmalloc.counter-strike.net>). Aici se pot urmări știri despre aliasurile de CS și nu numai.

<http://www.gamespy.com>

În cele din urmă, pe lângă browserul intern de server al Half-Life-ului, se mai pot găsi jocuri pe internet folosind Gamespy și Gamespy Arcade, programe shareware care înlesnesc conectarea la o

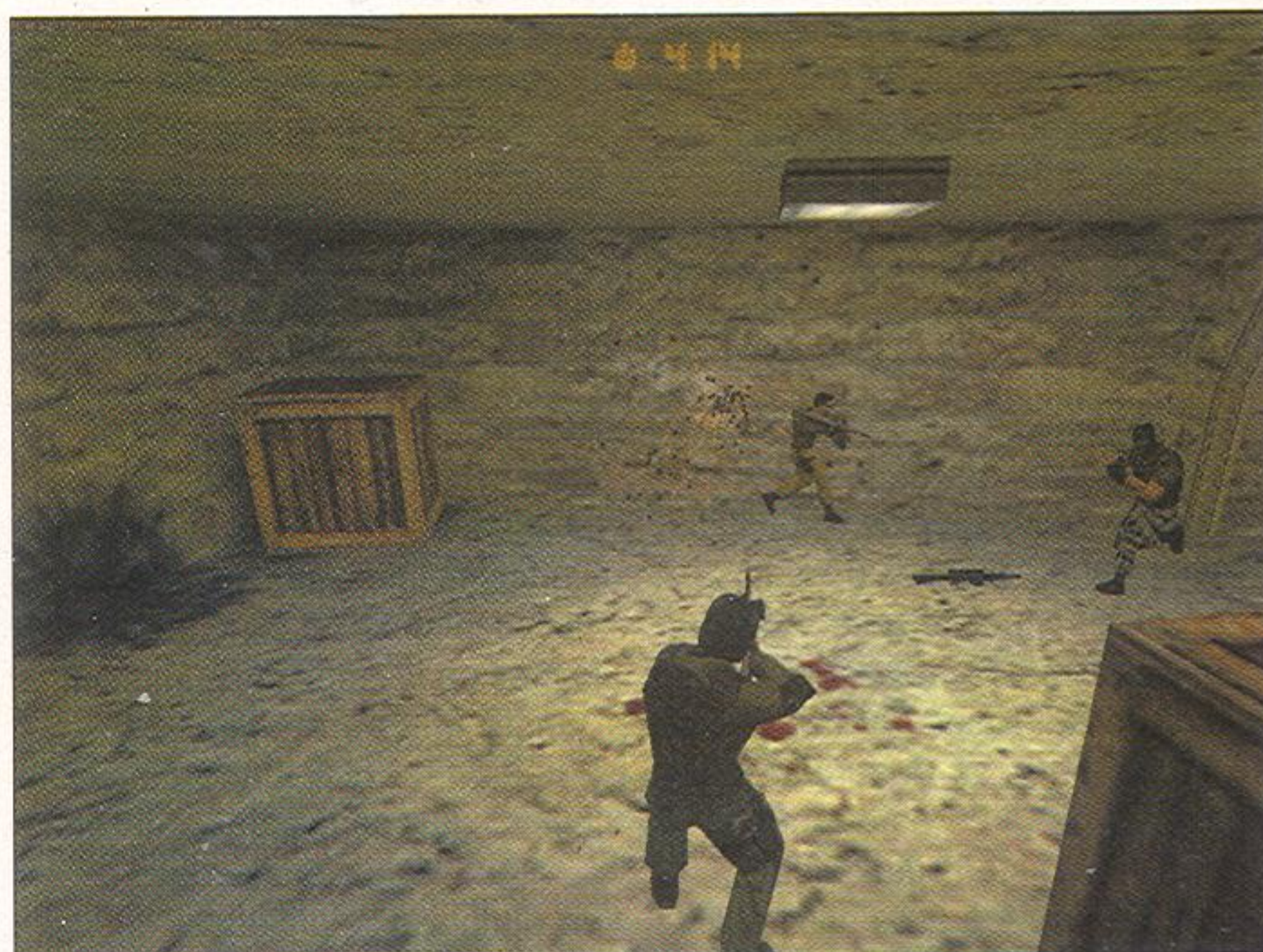
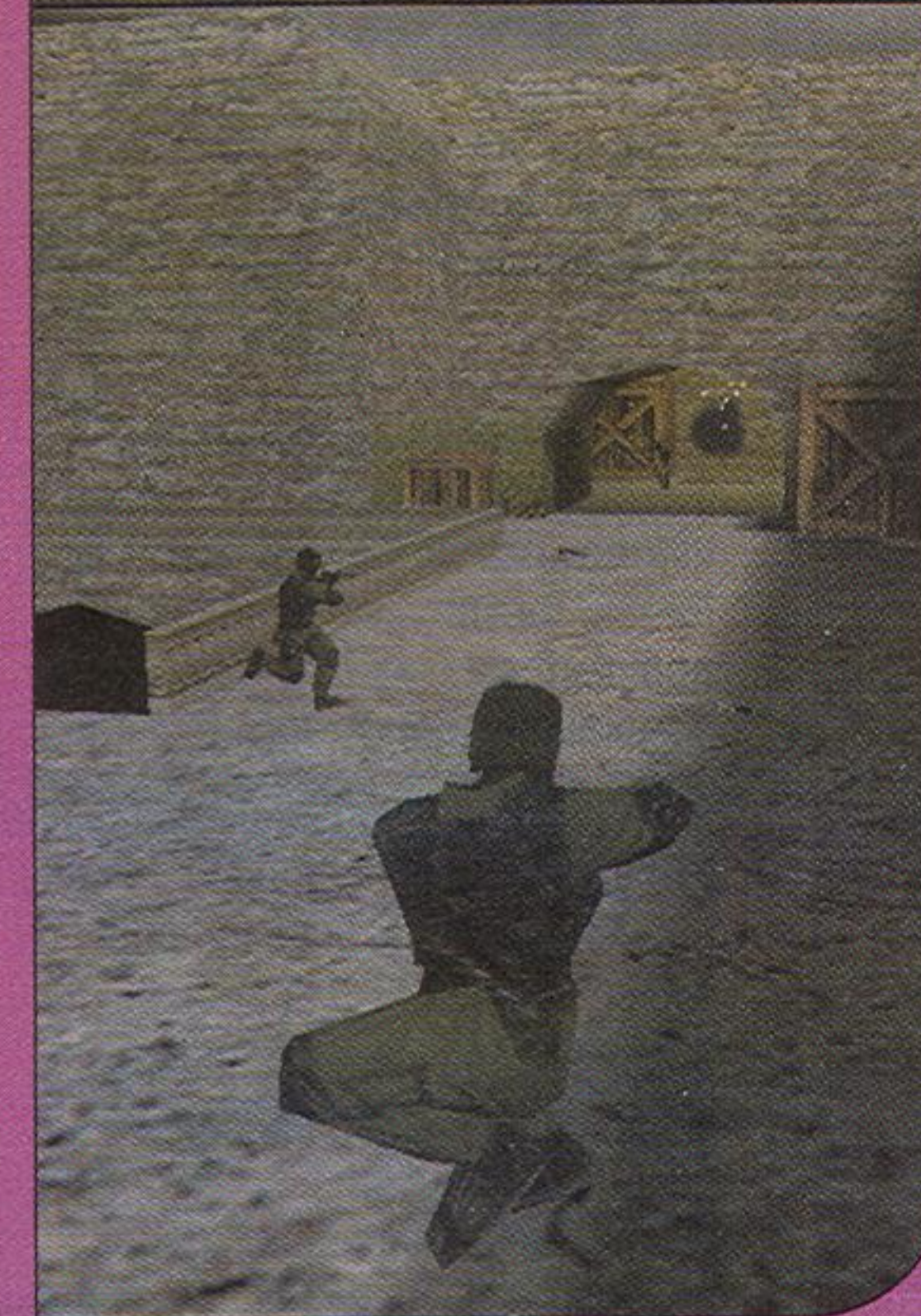
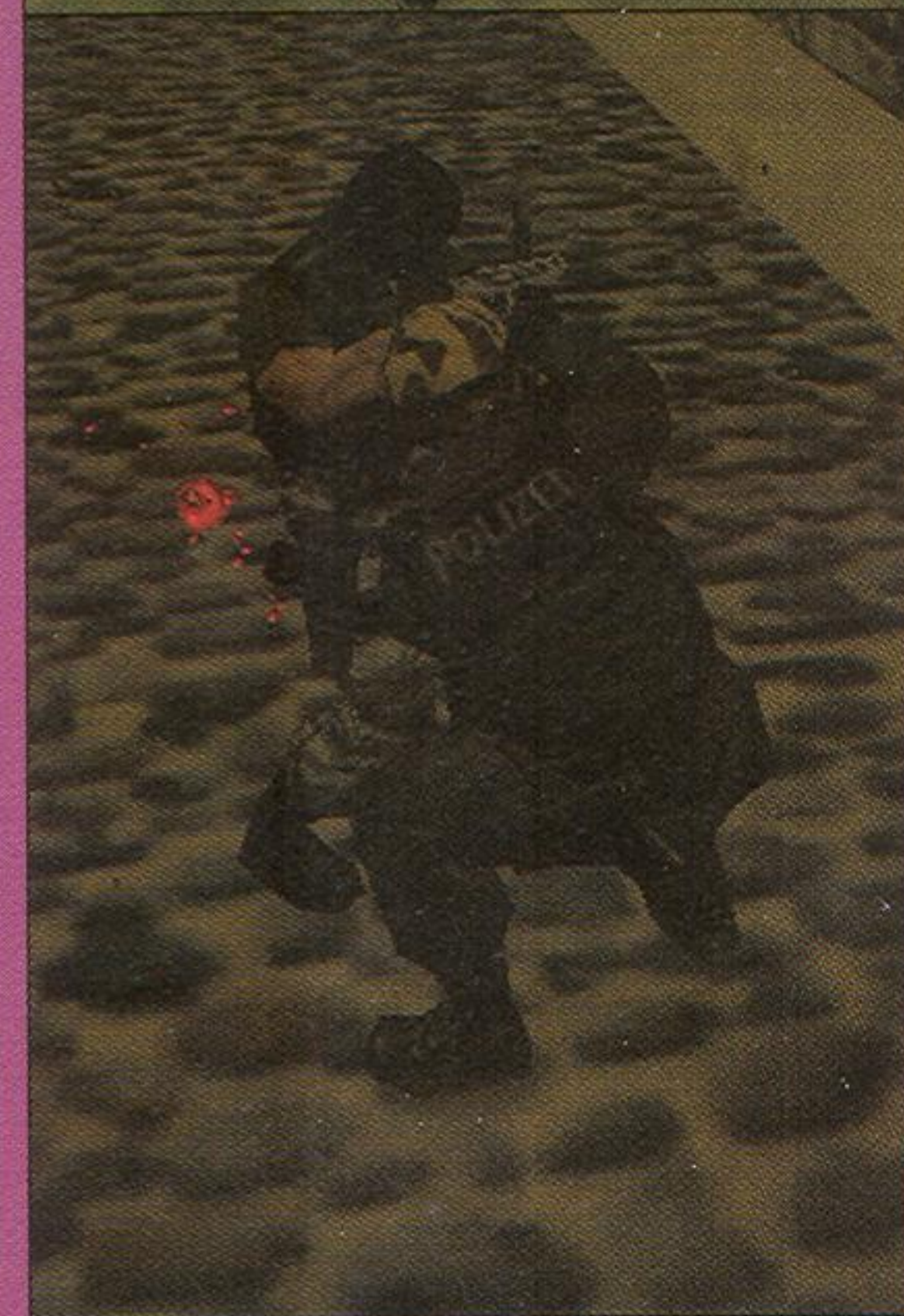
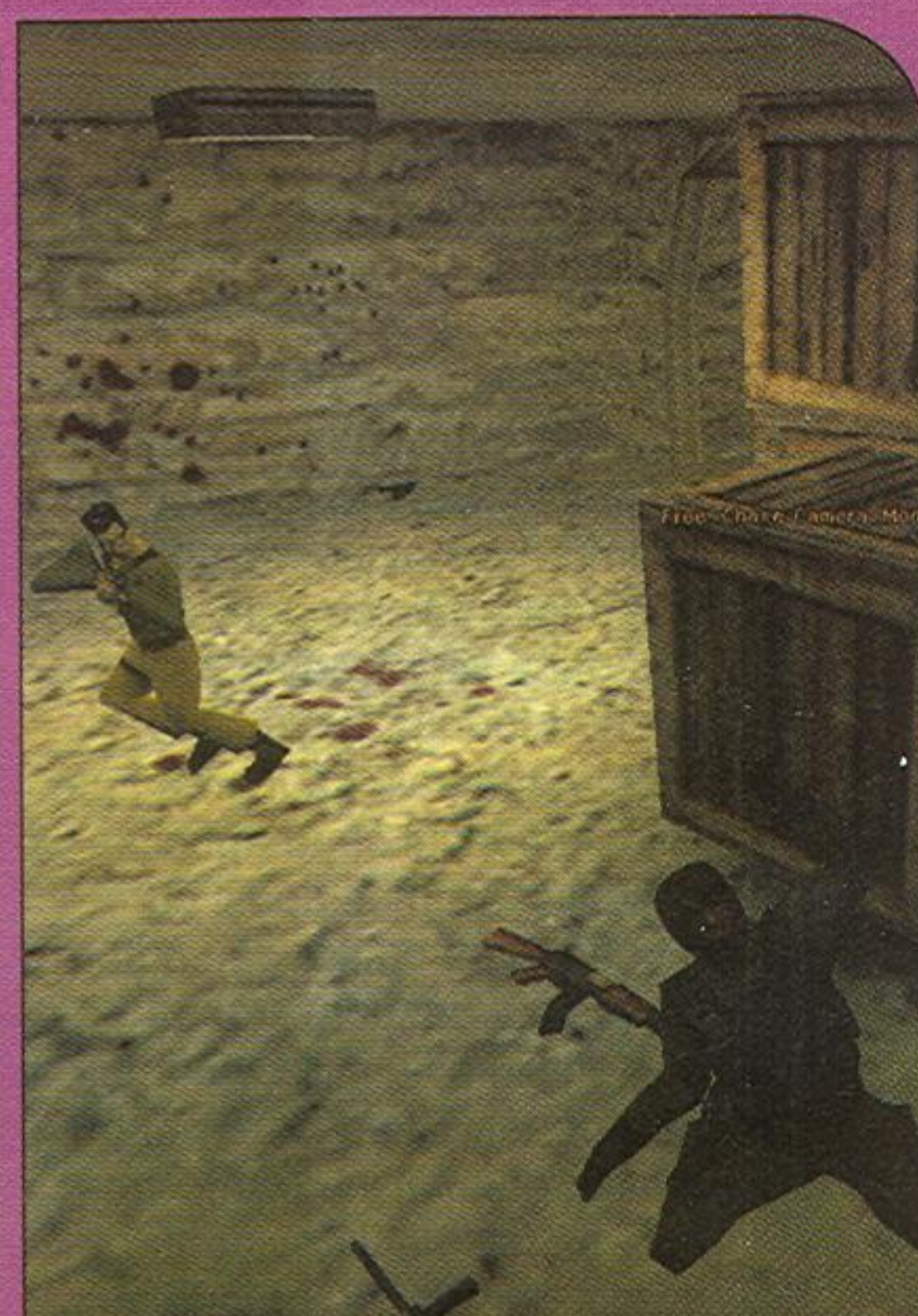
mulțime de jocuri (<http://www.gamespy.com>). În concluzie vă urez joc plăcut, cât mai multe meciuri pe Assault, și, de ce nu, poate ne vedem pe serverele de pe Internet.

COUNTER-STRIKE 1.0

Versiunea 1.0 a adus câteva arme noi și interesante. Acestea sunt pistolul FN Five-Seven, pistolul mitralieră H&K UMP și pușca cu lunetă SIG 550. FN Five Seven este un pistol destul de puternic și precis, dar cam scump. Sig 550 este o armă de domeniul SF-ului. Este mai stabilă decât H&K G3SG1 (sniperul de 5000), are un încărcător mai mare dar la fel de nefolositoare. Prețul este prea mare pentru ce face, plus că un trăgător bun cu AK sau M4 învinge un pândar cu sniperii automați. Aceste două arme sunt disponibile în mod normal numai pentru contra-teroriști, dar sunt ușor înlocuite cu variante mai performante din CS 7.1.

UMP-ul în schimb este o armă foarte interesantă. Prețul este doar un pic mai mare decât al MP5-ului (1700 \$), folosește gloanțe de calibru .45, ceea ce înseamnă o putere mai mare și trage destul de precis. Dezavantajul acestei arme este rata de foc mică. UMP-ul poate salva o echipă aflată în pragul falimentului, deoarece poate fi folosit atât la apropiere cât și la depărtare cu șanse reale de succes. Cele 120 de gloanțe + încărcătorul de 25 cu care vine inițial fac din UMP o armă de cursă lungă, la care probabilitatea de terminare a muniției este mică.

Din păcate se pare că versiunea 1.1 va fi ultima pe care o va vedea Counter-Strike-ul. Acest mod deja a parcurs drum lung, de la un proiect modest până la cel mai jucat joc. Ultima versiune va adăuga câteva hărți noi, va face posibilă utilizarea modelelor vechi pentru jucători (7.1) cât și a celor noi, va corecta bug-uri, va încerca să oprească trîșatul (deși o soluție se pare că e greu de găsit) și va adăuga câteva opțiuni noi pentru cei care au servere.



Plan update

Autor: Cristian Soare

Descrierea conține partea oarecum cea mai stufoasă, în sensul că intră direct în ceea ce este important, în ceea ce reprezintă sub aspect concret jocul, cine ești tu, jucătorul, și ce se așteaptă de la tine. Este foarte bine dacă se introduce aici o descriere a unei misiuni tipice pentru joc, sau dacă se folosește persoana a doua: "tu vei face...". Este o greșeală să fi prea specific, în sensul că te apuci să descrii ce frumos apeși cu mouse-ul pe cutare sau cutare ca să vezi un lucru sau să comentezi cine știe ce combinații de taste necesare pentru realizarea altui lucru. Aici trebuie să faci să fie evident gradul de "fun" și "entertainment" al viitorului joc, nu să bați la cap auditoriul cu specificități mai mult tehnice.

Partea 1

Elementele deosebite sau speciale ale jocului pot să ia forma unei liste în care apar concret lucrurile pe care doar le-ai amintit în descriere. Gândiți-vă la ceea ce scrie de obicei pe cutia unui joc sau în reclama sa și o să aveți o imagine destul de clară a ceea ce înseamnă această listă. Trebuie totuși atenție sporită la echilibrarea acesteia, în sensul că nu trebuie nici prea puține dar nici exagerat de multe. În același timp nu trebuie să apară aici lucrurile pe care jocul trebuie să le aibă la modul cel mai evident, de genul grafică excelentă sau muzică bună. Ele vor apărea doar în cazul în care ceea ce vei face va fi într-adevăr nemaivăzut și nemaiauzit.

Partea a 2-a

La gen trebuie să specificați exact locul pe care îl va ocupa viitoarea producție. Fiți atenți să folosiți termenii de specialitate, așa cum apar ei în presa de specialitate sau în topuri. First-



Person Shooter, Turn-Based Strategy, Real-Time Strategy, Squad-Based Strategy, Real-Time Tactics, Flight Sim, Space Sim, Arcade, Side-Scroller, Platform Game, Adventure, Action, Action-Adventure, Role-Playing Game, God Sim, Racing, Racing Shooter, Puzzle, Sports ehh, în fine, toată lista. Apoi trebuie să îl setați în perioada exactă: fantasy, fantasy-medieval, real-world, near future, post-apocalyptic, cyberpunk, realitate alternativă, etc, rafinând astfel localizarea sa exactă în nișa pe care o ocupă (sau mai degrabă pe care o va ocupa).

Partea a 3-a

Informațiile despre piață, concurență, costuri, valoare și fiabilitate urmează. Trebuie să fiți cât mai realiști în estimarea necesităților viitoarei producții. Trebuie să arătați cum s-au descurcat pe piață titlurile asemănătoare, ce așteaptă cumpărătorii, care este puterea lor reală de cumpărare, sistemele necesare producției și costul lor, o estimare a echipei. Aici cereți bani, deci fiți cât mai atenți cum o faceți, căci vreți să îi obțineți, nu ?

Partea 4

Ultima este partea de concept art, ce nu este obligatorie, însă o privire aruncată în inima a ceea ce va fi construit nu strică niciodată, mai ales că dacă este bine făcută și interesantă poate motiva o alocare a bugetului. Însă numai combinată cu fiabilitatea restului conceptului, deci de aceea este opțională. Mai ales că în aceste faze preliminare poate nici nu există o parte de concept-art, totul fiind în mintea Game Designer-ului.

Partea a 5-a

Toate bune și frumoase, însă mai sunt de specificat o serie de greșeli ce apar de-a lungul drumului. Prima se referă la un



Dungeon Siege - un proiect semnat de Chris Taylor care mustește de originalitate.

concept mult prea neveridic și nefuncțional, sau unul ce nu se potrivește cu planurile companiei sau ale celui ce dorești să sponsorizeze toată afacerea. Deci în mod clar este ceva ce nu doriți să faceți, însă doar dacă nu vă face plăcere să construiți concepte ce nu vor trece mai departe. Aici trebuie lăsate de-o parte visele de genul "jocul ideal pe care aș dori să îl fac/joc ...", și trebuie să privești problema cu multă responsabilitate și în oarece cunoștință de cauză, căci întâmplător cei care investesc bani mai vor să obțină și un profit sănătos.

Nu trebuie să cereți resurse imposibil de oferit. Păstrați-vă picioarele pe pământ și încercați să găsiți soluții care să ușureze bugetul de investiții majore, echivalente cu PIB-ul unei țări de prin lumea a șaptea (România este în eșalonul trei momentan). Fără "Al uman" sau "engine 3D revoluționar". Crearea unui concept are în vedere acel buget ce trebuie obținut și nu plăcerea de gamer, ce vine de abia în rândul al doilea. De asemenea, documentul respectiv trebuie să aibă conținut, să descrie cât mai clar ceea ce este jocul, și pentru aceasta nu este suficient să spui că este o combi-

nație de Quake cu Grim Fandango, cu o adiere dinspre Sims și două-trei elemente de B17 Flying Fortress. Plus, dacă jocul nu are acel element necesar de "fun" sau ceva care să creeze dependență într-o oarecare măsură, poți să arunci conceptul la gunoi. Și trebuie să fii atent să fie interesant și distractiv pentru cât mai multă lume, nu pentru tine și încă doi-trei prieteni. Apoi mai este și problema limbajului. Dacă este scris într-un stil de idiot, cel care îl va citi va lua acest lucru de bun, și vei fi și tu idiot. Greșelile de exprimare, gramaticale sau ortografice intră în aceeași categorie. Iar ultima chestie de pe listă se referă la hotărâre. Dacă ai o idee bună, ce merită dusă la capăt, nu te da bătut, căci dacă ești persistent vei câștiga.

Și la final...

Atât luna aceasta. Nu știu cât de clar am fost, însă sper că nu am vorbit în pungă. Cei ce se simt cu idei de jocuri în buzunar simțiți-vă liberi să ni le trimiteți. Nu trebuie să fie un Concept Paper ca la carte, primele patru puncte enumerate fiind de îndeajuns. Eu voi încerca să lovesc cât mai pertinent în ele, și, cine știe, poate punem de un dialog real între noi.

Fallout: Tactics

Redactor: Dragos Inoan

Fallout: Tactics este al treilea joc din celebra serie Fallout. Cu toate că aparține aceluiași univers post-apocaliptic, FT privește lumea din altă perspectivă. În FT jucătorul intră în pielea unui recrutar al unui grup destul de avansat tehnologic numit Brotherhood of Steel, grup care are ca principal obiectiv progresul umanității prin tehnologie.

Pentru a avansa în rangurile BoS, jucătorul trebuie să ducă la bun sfârșit o serie de misiuni de luptă care au ca scop principal protejarea nevinovaților și stărpirea răului din deșertul nuclear. Pentru a termina misiunile se pot asambla echipe formate din maximum 6 oameni, fiecare specializat în anumite domenii.

Misiunile sunt concepute astfel încât să necesite folosirea unei game cât mai variate de abilități, armele nefiind răspunsul la toate problemele. De exemplu o poziție fortificată poate fi curățată mai ușor cu ajutorul unui grenadier decât cu lunetiștii din dotare.

Motorul grafic este 2d izometric, iar cei de la Microforte și-au propus ca FT să fie cel mai "arătos" joc 2d de pe piață. Din cele două demouri lansate se pare că ei sunt pe drumul cel bun. Motorul permite desfășurarea operațiunilor în mai multe perioade ale zilei ajustând iluminarea peisajului după caz. Muzica a păstrat același stil ca și în primele două jocuri ale seriei, ea fiind prezentă undeva pe fundal pentru a crea atmosferă, și nu pentru a impresiona prin melodicitate. Efectele armelor sunt bine alese, iar repetarea lor nu duce la iritare.

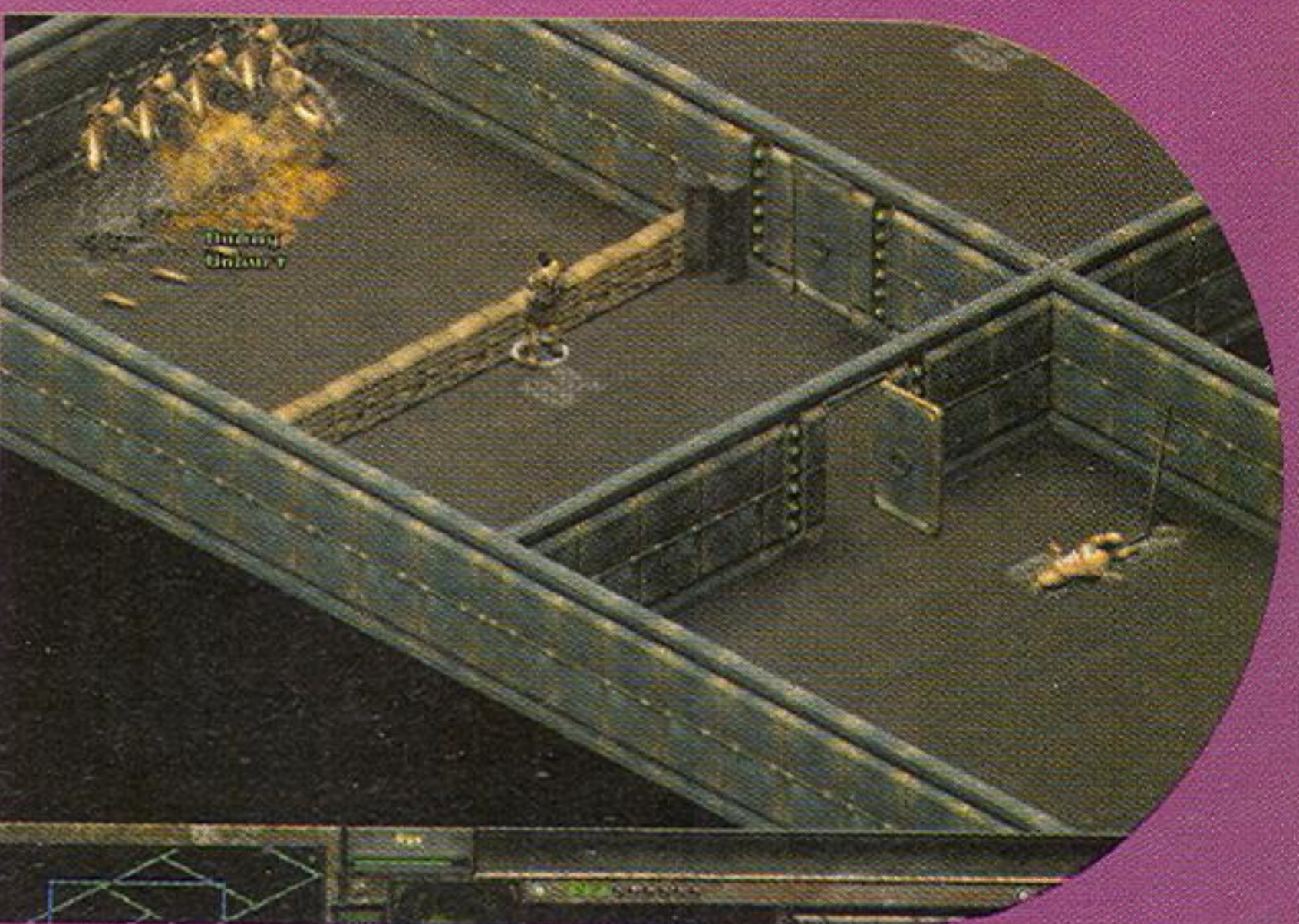
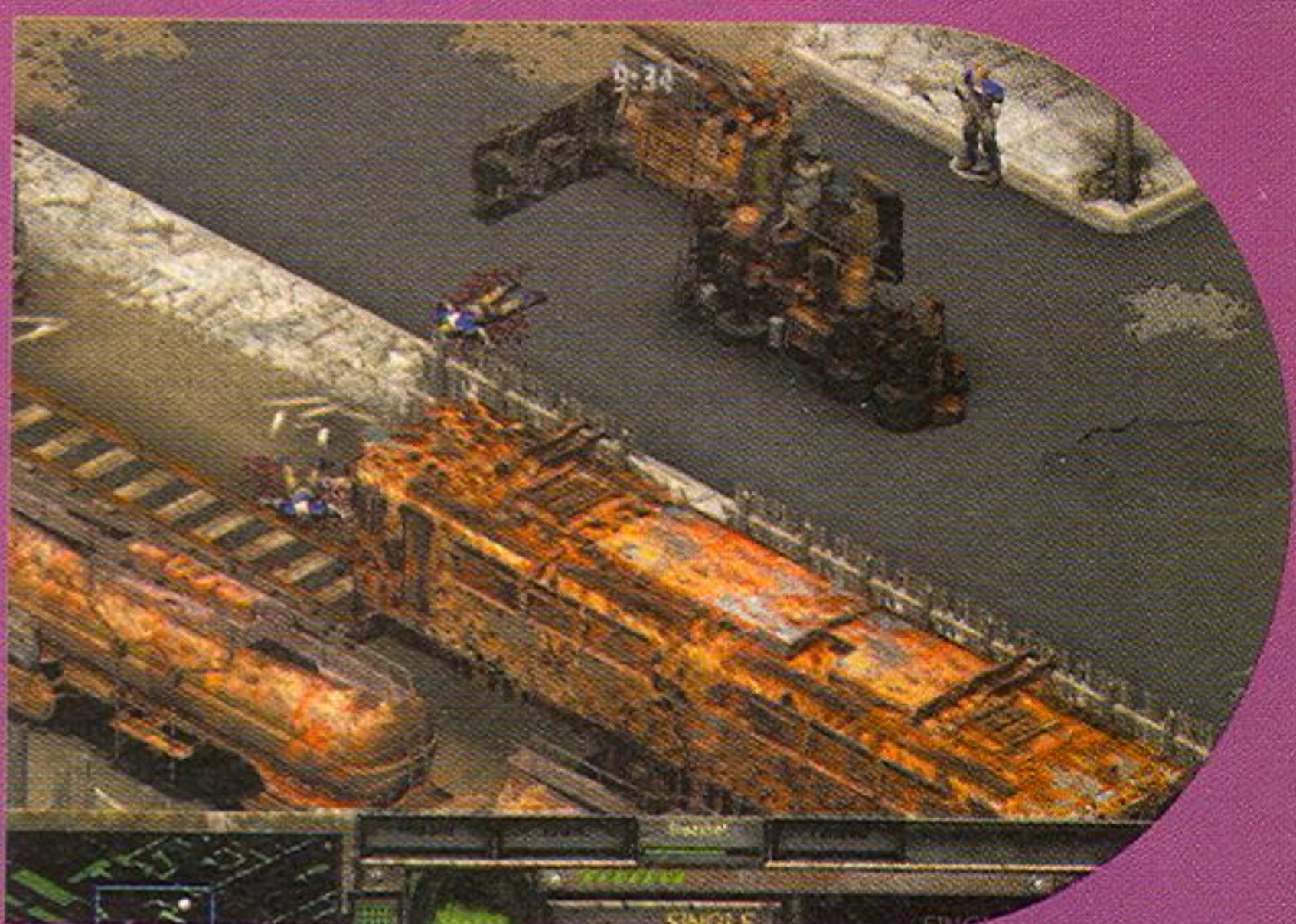
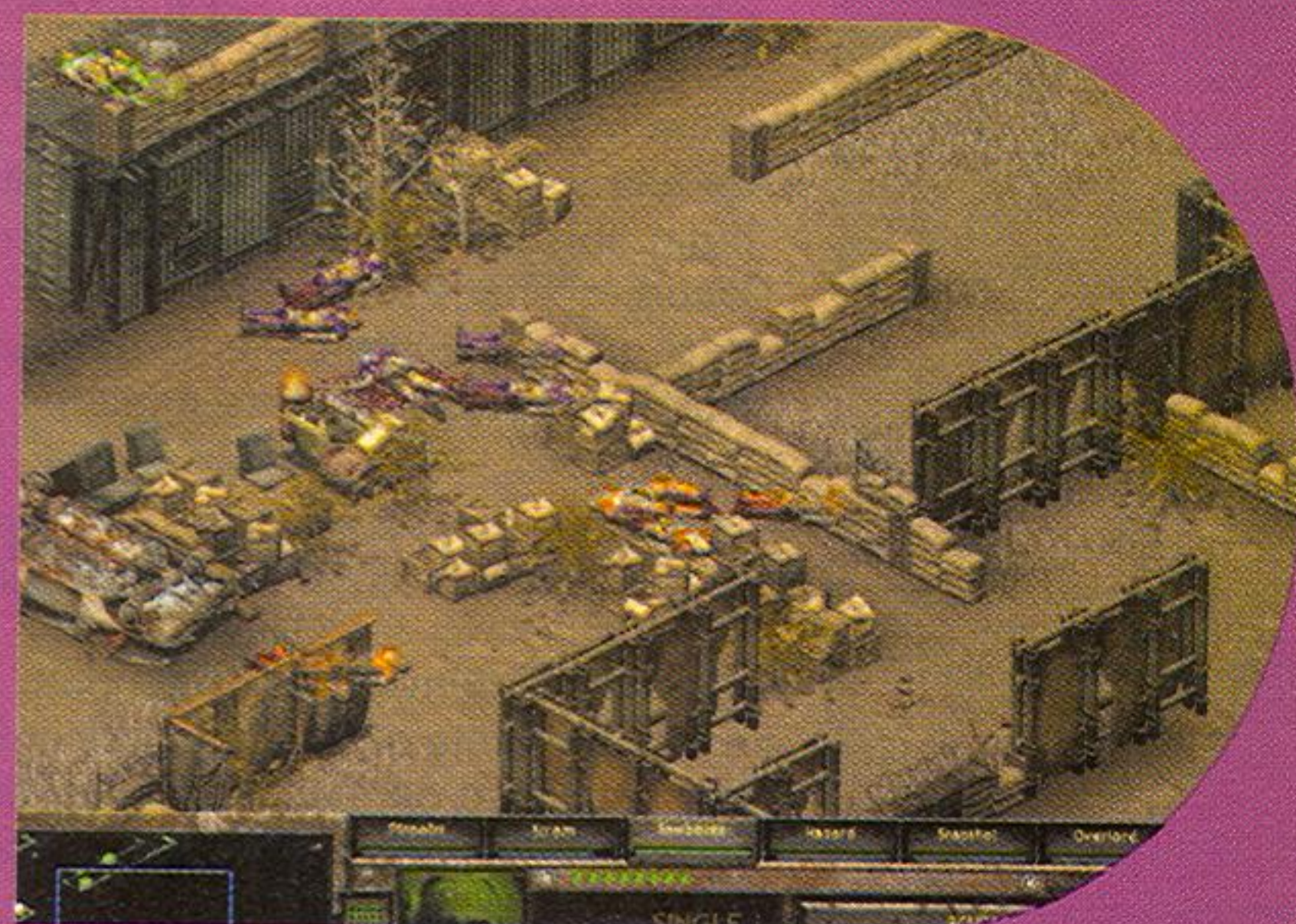
O noutate pentru Fallout, dar nu și pentru jocurile pe ture este așa zisul mod CTB (Continuous Turn Based) apărut și la Xcom3: Apocalypse. El constă într-un joc real-time, dar în care toate

acțiunile jucătorilor (mai puțin deplasarea) sunt dependente de Action Points (care se regenerează în timp). Acesta permite crearea unor acțiuni fără precedent în seria Fallout cum ar fi ambuscadele sau focul de acoperire.

Alte noutăți ar fi setările de agresivitate pentru personaje, interfața mult modificată pentru a acomoda toate datele necesare unui joc multiplayer, o hartă a zonei de luptă accesibilă în timp real, vehiculele ce pot fi conduse atât în single cât și multiplayer și câteva skilluri noi.

Fără îndoială totuși că modul cel mai interesant de joc este cel multiplayer, prezent în al doilea demo lansat. O observație interesantă este că jocul pe ture în multiplayer nu este deloc adecvat, deoarece hărțile sunt foarte mari iar deplasarea până la adversar este un adevărat chin. FT permite setarea lățimii de bandă care va fi folosită în multiplayer, iar eu am constatat cu plăcere că jocul decurge destul de bine pe setările de bandă cele mai puțin pretentioase chiar și la o viteză de conectare de 21.600bps cu ping mai mare de 500 milisecunde. Deocamdată ne sunt cunoscute doar 2 din modurile multiplayer prezente, acestea fiind skirmish (lupta între echipe cu sau fără alianțe) și assault (o echipă trebuie să îndeplinească un anumit obiectiv iar alta încearcă să o împiedice pe prima). FT poate fi jucat atât pe rețea locală cât și pe internet prin conexiune directă sau prin intermediul programului Gamspy Arcade.

Închei prin a recomanda FT tuturor fanilor seriei Fallout, dar și acelor amatori de jocuri de strategie. Nu ne rămâne decât să așteptăm lansarea pe piață a versiunii finale după 16 martie 2001.



ELITE EDITION?

SWAT 3 este shooterul realist al celor de la Sierra, care încearcă să concureze cu seria Rainbow Six, cel mai bun joc de acest gen de pe piață. Deoarece SWAT 3 în forma inițială nu avea mod multiplayer, Sierra a decis să publice Elite Edition, varianta care înglobează și multiplayer-ul în acest joc. El poate fi cumpărat în varianta completă, sau tras patchul pentru Elite Edition de pe Internet, asta pentru posesorii de SWAT 3.

DETALII

Producător
Sierra
Distribuitor
Monosit - 01-330.23.75

SWAT3: Elite Edition

Redactor: Dragos Inoan

Ce simulează de fapt SWAT 3?

Se simulează misiunile pe care le au de îndeplinit trupele speciale ale poliției americane, pornind de la simple arestări, salvarea de ostatici, până la misiuni mai complicate, în care grupuri de teroriști sunt fortificate în clădiri importante. Arsenalul forțelor de poliție nu este foarte mare, fiind format doar din câteva arme dar care pot fi modificate în funcție de misiuni. Pe lângă arme mai sunt disponibile o serie de alte ustensile, mai mult sau mai puțin obișnuite pentru astfel de jocuri (grenade flashbang sau cu gaz, batoane fosforescente pentru iluminat, cătușe, camere miniaturale).

Prima impresie

În SWAT 3 beneficiezi de un bun briefing înainte și în timpul misiunii, fiind înștiințat de dispecerat sau de forțele de poliție aflate la fața locului de poziția inamicilor, în caz că trec prin fața ferestrelor, de ce se întâmplă afară, starea evacuării civililor și multe alte informații. Suportul membrilor echipei este și el destul de bun, ei știind să întrețină cam toate acțiunile unei trupe anti-tero. De exemplu pentru pătrunderea printr-o ușă unul o deschide iar altul acoperă intrarea, în cazul în care jucătorul uită să pună cătușe la un suspect vin ei și o fac, apoi cheamă trupele pentru evacuare. Suspecții pot fi convinși să se predea, fie prin amețirea lor cu gaz sau flashbanguri, fie prin somarea lor sub amenințarea armei sau chiar tragerea unui glonț în părți nevitate ale corpului. Ca

aspect, jocul arată bine, atât teroriștii, civilii, cât și trupele SWAT fiind modelați și texturați excelent. Marea problemă însă apare la animațiile personajelor. Acestea sunt efectiv sub orice critică. Personajele patinează în mers



sau se târăsc, nu îți dai seama niciodată dacă l-ai lovit pe adversar, iar de multe ori ceea ce pare o animație de moarte nu este decât momentul în care suspectul se întinde pentru că îi e cam somn (urmând evident să te trezești cu un glonț în cap).

Modul multiplayer, de altfel principala îmbunătățire a lui Elite Edition îți permite alegerea oricăreia dintre cele 21 de hărți disponibile în single player-acestea putând fi abordate în mod deathmatch sau cooperativ. Jucătorii își pot alege dintr-o mulțime de skinuri și modele, însă ce e chiar simpatic este că nu contează dacă îți alegi să fii femeie, că tot voce de bărbat ai. Echipamentele disponibile în multiplayer sunt exact aceleași din joc, deosebit fiind că îți poți alege chiar și ghetele. Pentru a face jocul mai interesant, se pot introduce teroriști sau civili care spawnază aleator prin nivele. Jocul de multiplayer este interesant, însă după un timp animațiile de proastă calitate devin foarte enervante, deoarece după ce tragi un încărcător întreg în adversar nu poți spune dacă l-ai lovit cu vreun glonț sau nu. Modul multiplayer poate deveni frustrant și nu este neapărat necesar să faceți upgrade-ul la Elite Edition

decât dacă sunteți neapărat amator de senzații tari sau nu ați auzit niciodată de Rainbow Six.

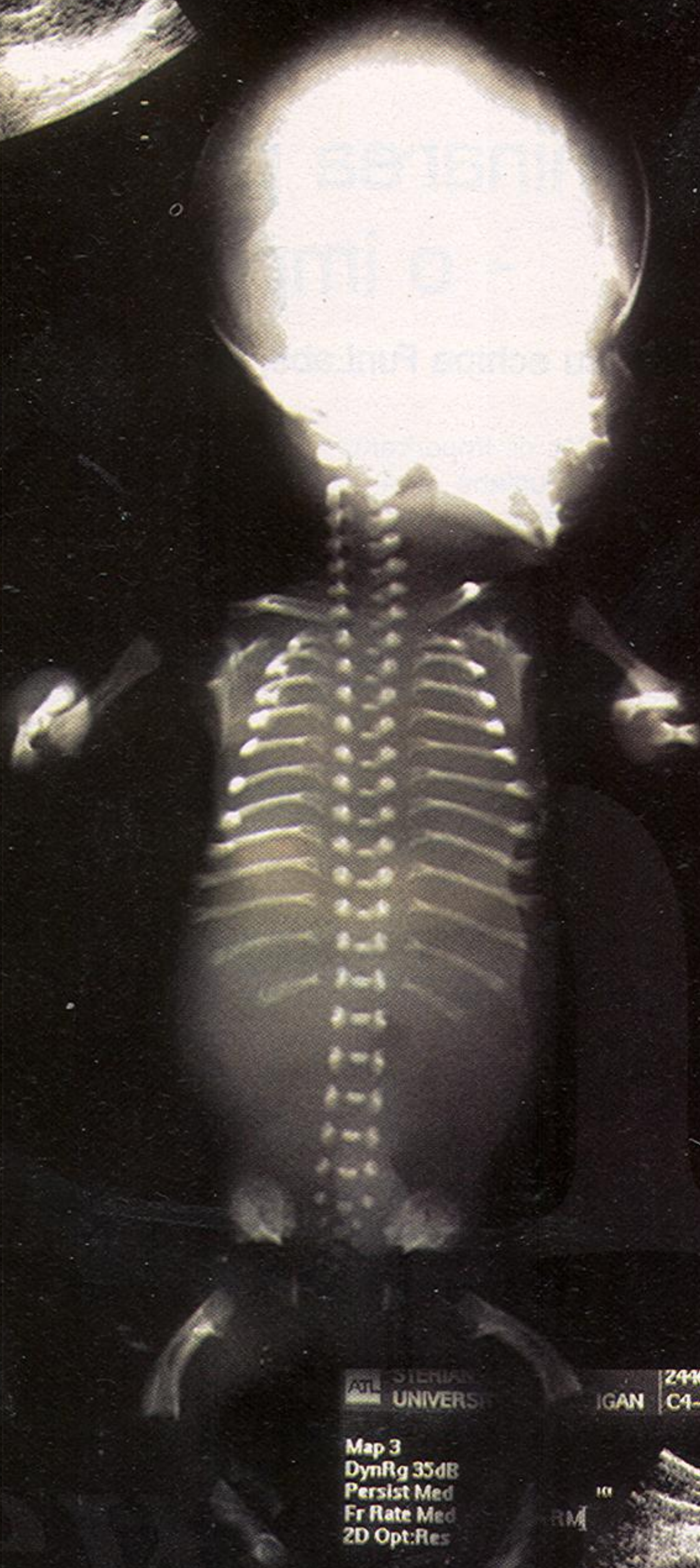


ATL Skin Media 24463035 CW 17 Sep 97 Tib 0.2 MI 0.9
C4-2 40R OB/General 2:14:17 pm Fr #99 13.7cm

Map 3
DynRg 50dB
Persist Med
Fr Rate Med
2D Opt:Res



graphic design



ATL STERIAN 24463035 Skin Media 02 Jul 97 Tib 0.2 MI 0.9
UNIVERSITY IGAN C4-2 40R OB/General 10:15:19 am Fr #96 12.4cm

Map 3
DynRg 35dB
Persist Med
Fr Rate Med
2D Opt:Res



A new agency brand is born...

contact skin.ro

România - o țară în continuă creștere... în domeniul jocurilor

Făcut în România [2]

Am invitat luna aceasta 3 oameni de bază a celor mai mari producători de jocuri din România să vă vorbească despre ce înseamnă să produci un joc.

Munca de echipa



Camil Perian

Orice s-ar zice, incluzând pirateria, timpul imens de lucru și sacrificiile care apar pe parcurs, producția de software și în mod particular de jocuri este o muncă cu un grad de satisfacție foarte ridicat. Orbirea multora de către acest moment exploziv, de final, îi poate face să creadă că stând într-un birou 8 ore pe zi și programând poți ajunge să faci "un Starcraft, chiar dacă la proporții mai mici" sau un joc care să poată capta atenția mai multor oameni decât a vecinilor de palier. Nimic mai fals. Sunt puține activitățile mai complexe și variate decât producerea unui joc de la cap la coadă. De la elaborarea GameDesign-ului și până la testarea finală numărul de pași care trebuie făcuți atinge cote de puțini bănuite. Este totul frumos? Este totul plăcut? Am invitat luna aceasta 3 oameni de bază a celor mai mari producători de jocuri din România să vă vorbească despre ce înseamnă să produci un joc. Ce înseamnă echipa în realizarea jocului și cum nici un joc nu ar putea apărea fără un efort colectiv. Ce înseamnă să scoți pe piață un joc, ce înseamnă să îl testezi și ce înseamnă să aștepti să vezi cum piața va reacționa. Exemplul viu al producerii de jocuri în România este chiar 4X4 Off-Road Adventure, primul joc realizat de FunLabs și publicat în America de Activision Value. Despre el și despre tot ce se întâmplă în lumea producătorilor de jocuri din România vă invit să citiți în paginile care urmează.

Terminarea primului proiect - o importanță sentimentală

Interviu cu echipa FunLabs, creatoarea jocului 4X4 Off-Road Adventure

XtremPC: Cât de important este pentru Funlabs 4x4 Off-Road Adventure și ce înseamnă el în afară de un simplu joc?

FunLabs: Importanța acestui joc este aceeași cu cea dată de oricare alt developer primului său proiect terminat: sentimentală, mare. Importanța pe care a dat-o Publisher-ul nostru proiectului vă asigurăm că a fost și aceasta mare. Am putea începe să folosim anumite expresii "clasice", gen piatră de hotar, primul produs, în sfârșit un produs românesc ce a trecut testul standardului de calitate "vestic", Activision ... etc.

pe toată lumea am vrea să precizăm poziția noastră foarte clar, în legătură cu câteva aspecte legate de relația noastră dintre Publisher și Developer. Developer-ul, în opinia noastră, are sarcina de a produce un joc. Publisher-ul are sarcina de a-l comercializa și de a-l face cunoscut. Există un aspect al creării unui joc (acea subțire linie de demarcație între cei doi) în care cei doi sunt obligați prin natura lucrurilor să colaboreze: Game Design-ul (a se citi mărul discordiei)

Cât de mult se încalcă această linie este un aspect pur subiectiv pentru că depinde

funcțional (în sensul bun al cuvântului, evident) este nu numai faptul că este foarte greu să măsoară cât de importantă a fost nu știu ce idee a uneia din părți cât și faptul că nici nu este recomandat să faci așa ceva.

În fond și la urma urmelor orice joc făcut vreodată este creat de un Publisher și de un Developer, așa că poate cel mai bine este să îi vedeți ca un tot al aceleiași echipe și să nu recurgeți la clasificări de nici un fel între ei. Poate cea mai importantă lecție primită de echipa FUN labs la acest proiect a fost conștientizarea faptului că dacă un singur om

"Cat de greu a fost (durata reala de lucru efectiv este de patru luni), pretul platit (nu tu Craciun nu tu An Nou ...), sunt lucruri lasate deja in urma, toata puterea noastra de concentrare fiind deja axata spre viitor"

Parerea echipei la finalul acestui proiect este însă clară: am spus că îl facem până la o anumită dată și l-am făcut. Cât de greu a fost (durata reală de lucru efectiv este de patru luni), prețul plătit (nu tu Crăciun, nu tu An Nou ...) sunt lucruri lăsate deja în urmă, toată puterea noastră de concentrare fiind deja axată spre viitor. Restul este deja istorie.

XPC: Va produce Funlabs si jocuri proprii sau momentan doar comandate de publisher?

FL: Pentru a lămurii foarte clar

de relația personală dintre acel Publisher și acel Developer, relație care, ca orice altă relație diferă de la caz la caz. În cazul primului nostru joc, "Cabela's 4x4 Off-road Adventure" nu dorim să facem nici un comentariu generator de polemici și discuții aprinse; noi știm exact cât de mult a contribuit fiecare parte și nu vedem nici un motiv pentru care ar trebui să facem discriminări între Activision și FUN labs - Game Design-ul acestui joc a fost făcut împreună.

Ceea ce am vrea noi să subliniem este că la sfârșit, când totul este gata și

din toată echipa nu și-ar fi făcut treaba cum trebuie, indiferent ce treabă avea de făcut, acest proiect nu ar fi fost dus până la capăt. Așa că pentru a nu strica o atmosferă propice creației, noi am ales să nu facem diferențieri între membrii echipei (lucru observabil și pe Credits-ul jocului unde nu am făcut diferențieri între Lead Programmer, Programmer, Artist sau Modeller, toți membrii fiind trecuți în ordine alfabetică la rubrica Team) și să ne păstrăm propria părere: nici un om din echipă nu este mai mult sau mai puțin important decât

ceilalți.

Evident că extindem asta și la nivelul Publisher-ului, așa că cel mai bun răspuns la întrebarea pusă este (în opinia noastră) că FUN labs nu face niciodată proiecte "comandate" de cineva, ci FUN labs colaborează cu o altă firmă la realizarea unui proiect. Practic, este diferența dintre a lucra pentru cineva și a lucra cu cineva. Noi lucrăm CU Activision sau mai corect ei lucrează cu noi. Pe lângă asta în cazul FUN labs, și în opinia noastră în cazul oricărei firme românești, ar fi și foarte greu să pretindem că putem face un joc pentru o altă piață de desfacere (în speță cea americană), fără a ști cu exactitate care sunt obiceiurile, modul de viață și preferințele acelor oameni. Trei argumente obiective pot fi aduse în sprijinul acestei afirmații:

1. este clar că între cultura Estului Europei și cea a Vestului Europei există diferențe. Aceste diferențe se vor accentua și mai mult între Est și America, întrucât există diferențe clare și între Vestul Europei și America. Deci tema sau ideea jocului, indiferent din ce parte vine, de la Publisher sau de la Developer, trebuie acceptată mai întâi de Publisher, deoarece acesta este rolul lui: să își cunoască foarte bine piața, adică gusturile acesteia.

2. un alt argument este cel dat de jocurile de consolă sau cele de tip "manga", adică ceva de genul Asia vs. The World. Cred că mai multe comentarii sunt de prisos, trebuie să știi foarte bine ce faci ca să iasă bine un astfel de joc, lucru demonstrat și de statisticele de vânzări.

Așadar încă un argument generat de diferențele culturale. Singurul gen de jocuri ce trece de aceste bariere sunt cele denumite "Triple A game" adică hit-urile, care sunt și așa de puține pentru că ele nu pot deveni hit-uri decât tratând teme fundamentale, teme ce se regăsesc peste tot în lume și teme care sunt destul de puține ca număr.

3. Și dacă tot am adus aminte de anumite jocuri universale să folosim și ultimul argument: resursele financiare. Pentru un hit sau pentru a putea să faci nu știi ce joc îți trăsnește ție prin cap ai nevoie de mari sume de bani, sume greu disponibile la nivelul unui Developer. Gândiți-vă că dacă ar fi fost așa de ușor să poți investi în așa ceva (riscul este uriaș, existând mereu întrebarea dar dacă nu le place?) sau nu o "nimerim" cum trebuie de ce nu o fac anumiți Developeri care au deja multe hit-uri la activ, deci și o putere financiară mult mai mare. Răspunsul este dat de rețeaua de distribuție, de canalul de acces la publicitate și de multe alte lucruri pe care vă las plăcerea să le descoperiți singuri.

Pentru a încheia am vrea să adăugăm că acest pas făcut de noi către profesionism

ne-a învățat ca cel mai important lucru nu este cine a dat nu știu ce idee, ci faptul că această supă de idei a fost concretizată într-un produs final, respectându-se și termenul de livrare. La sfârșitul zilei rămâne doar faptul că cineva, undeva, acolo afară, joacă un joc cu plăcere, lucru mult mai important decât cine l-a produs sau cum l-a produs.

XPC: Sunt femeile soluția optimă pentru a atrage atenția asupra unui joc dacă el nu are ceva foarte special în el? Care este rolul femeii în jocurile viitoare FunLabs?

FunLabs: Da, este una dintre soluții. Dar nu neapărat pentru ca nu ar fi altceva în acel joc. Un pic de femeie frumoasă nu strică în nimic, indiferent despre ce vorbim. Din acest punct de vedere se poate spune că este o soluție minunată de simplă și ingenioasă, doar modelezi o femeie în loc de un bărbat și ți-au și crescut vânzările. Evident treaba nu este atât de simplă dar dacă la alții a funcționat, de ce nu? Rolul femeii în FUN labs este foarte clar: lucrăm cu ele (avem două în echipă), și le respectăm și le tratăm ca pe oricare membru al echipei noastre (sau nu chiar așa, dar acesta este secretul nostru) așa că dacă vom considera că trebuie să adăugăm ceva feminin vreunui joc ne vom inspira direct de la sursă. În fond cine să înțeleagă mai bine o femeie decât o alta?

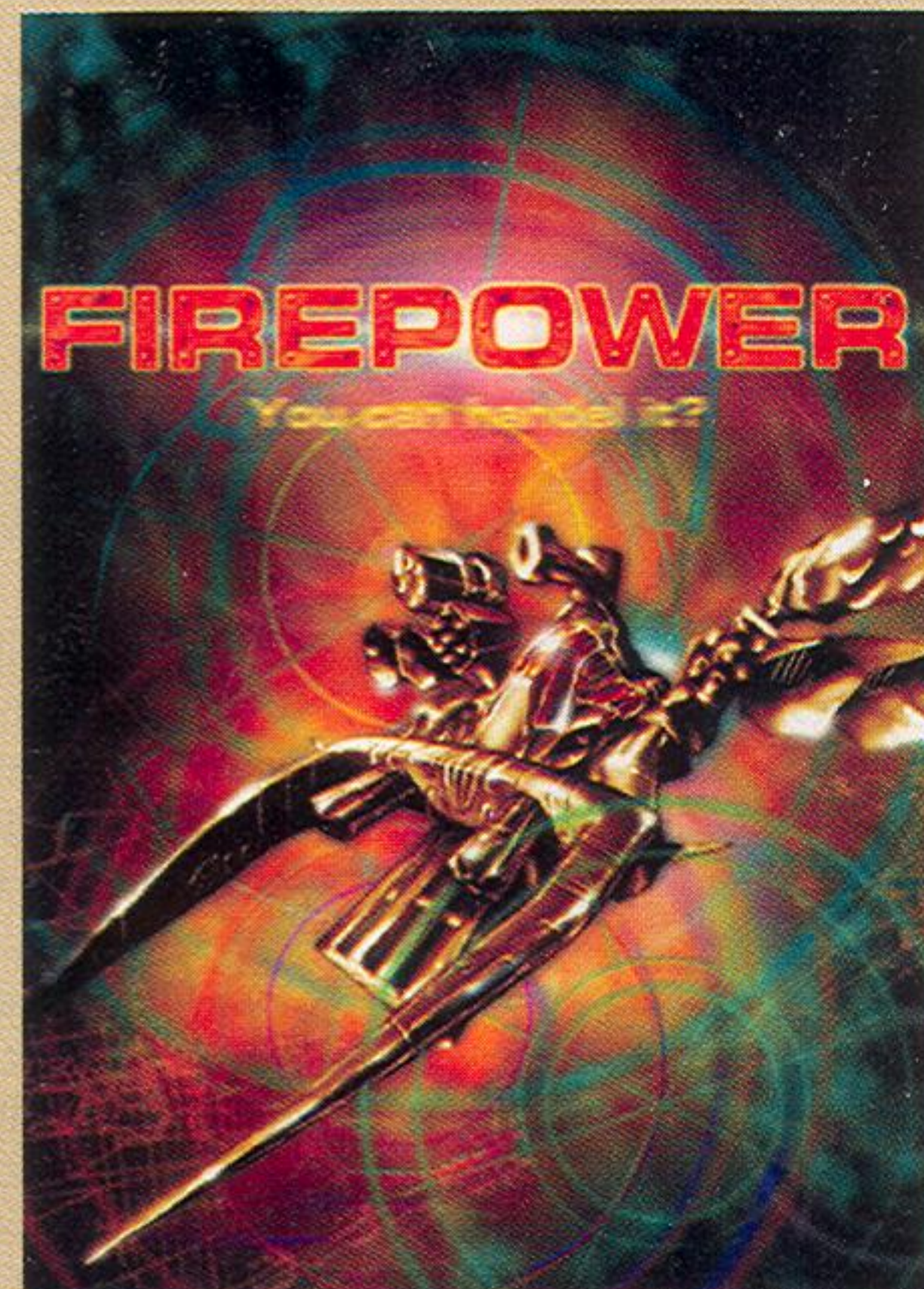
Care este viziunea FunLabs și orientarea spre piața de la noi? Va fi vreun joc în variantă localizată sau ceva asemănător? Se va merge și pe mâna unor publisheri pentru piața noastră?

Atunci când va exista o piață suntem siguri că vor apărea nu unul ci mult mai mulți Publisher-i; și deoarece noi vom avea deja destulă experiență până atunci, se poate spune că suntem creditați cu șansa întâi. Dar nu se știe niciodată, nu? Remember 3dfx sau Looking Glass? Dinamica acestei industrii poate să îți ofere o groază de surprize. Cât despre versiuni COMPLET localizate (că sper că despre asta vrem să vorbim, nu despre traduceri) ... cât timp Publisher-ul este extern, el hotărăște, iar decizia nu este greu de ghicit dacă te uiți un pic la numere (statistici de vânzări).

La final vrem să le mulțumim tuturor fanilor noștri și tuturor celor care ne-au ajutat, și să-i asigurăm pe cei care ne critică că suntem și vom fi foarte atenți la observațiile lor, și că le respectăm părerea (să sperăm că sentimentul va fi reciproc).

PROIECTE ROMANEȘTI IN LUCRU

FirePower



În lucru la Impale Entertainment, FirePower încercă să reînvie tradiția unor jocuri de mult apuse ca Raptor și Xenon, dându-le viață într-o înfățișare nouă, modernă și 3D având la bază un engine 3D produs "in house". FirePower va fi un joc exclusiv single player ce va avea la bază, ca și jocurile în a căror rădăcini își găsește originea o navuță mică, colorată și deșteaptă care se va putea transforma pe parcursul jocului în hovercraft și submarin. Deducem de aici varietatea nivelelor ce vor oscila, probabil, între negrul spațiului și albastru oceanului. Echipa care lucrează la FirePower este de 6 oameni iar lucrul lor se bazează pe un design făcut de Paul Friciu, fost membru al echipei GameOver, actualmente aflat la Ubisoft. Pentru un demo al jocului va trebui să așteptăm până în luna Mai a acestui an.

Daemons

De la FunLabs aflăm că Daemons (despre care ați putut citi în XtremPC 15) își continuă evoluția. Chiar dacă nu am primit informații noi, deathmath-ul cu demoni pare a fi între favoritele pe lista de priorități a FunLabs. Prima sa înfățișare va avea loc în luna în care se va desfășura și E3-ul, la acel moment urmînd a se afla mai multe detalii despre demonii care vor lupta și despre engine-ul care va sta la baza jocului. Până atunci însă rămâne să ne închipuim cum acest joc va arăta.

Funlabs

Game-Design-ul în România la ora adevărului

Cristian Radu>
Cris - Funlabs



> **Nume:**

Cristian Radu

> **Firma:** FunLabs

> **La FunLabs** din anul 2000.

> **Anterior**

> Redactor jocuri - revista PC Gaming

> Redactor jocuri/hardware - revista XtremPC

Pentru majoritatea dintre noi vine un moment în care lăsăm tastatura deoparte zicând: "OK, un joc mai bun decât acesta pot să fac și eu". În afară de majoritatea imensă care după ce spun acest lucru bagă un CD cu un alt joc în unitatea CD-ROM, există o parte care totuși încearcă să facă ceva. Încearcă singuri, încearcă cu niște prieteni, însă invariabil se lovesc de aceleași probleme. Poate fiindcă Game Design-ul (GD) pare cel mai ușor lucru de făcut la început, primele probleme și semne de întrebare apar în această parte a oricărui proiect pe care vrei să-l începi. Și, din păcate, realitatea este că în România nu există o școală de GD veritabilă, în adevăratul sens al cuvântului. GD-ul nu este un lucru simplu,

asa cum pare la prima vedere. Este o artă, fiindcă în mod cert, îți trebuie imaginație, idei și inspirație, dar este și o știință fiindcă trebuie să faci ca acestea să prindă un contur rațional, ușor de înțeles de către oricine. În general, Documentațiile de Design (DD), rezultatul final al procesului de creație (care cuprinde idei, experiență din alte jocuri) trebuie să fie apoi preluat de artiști, programatori și muzicieni care contribuie și ei prin aprecieri de timp, calitate și cantitate, astfel încât jocul, proiectul, să fie realizabil.

Este adevărat că DD-urile trebuie să fie cât mai complete și cuprinzătoare. În general, după ce DD a fost creat, modificările care trebuie făcute pe parcurs trebuie să fie de maximum 10-

15% pentru ca proiectul să nu scape de sub control. Fiindcă deși cea mai importantă parte din munca unui GD se termină după întocmirea DD, el continuă să ia decizii cu privire la proiectul său, astfel încât acesta să fie terminat la timp, la o calitate cât mai bună, menținându-se cât mai aproape de ideea inițială. În general, dacă nu ai un Game Design și o Documentație Tehnică bune, încă dinainte de a scrie prima linie de cod, sunt foarte mari șanse ca jocul să nu mai apară niciodată. Nimeni nu vrea să lucreze la un joc care trebuia să fie gata în 3 luni, dar este de-abia la 50% din drum după 6 luni numai fiindcă unele idei nu au fost bune și au trebuit refăcute. Desigur, este o situație extremă, însă reprezentativă



pentru importanța unei DD bine făcute încă de la început. Nu cred că este locul și de altfel nu sunt nici în măsură să detaliez aici asupra modului în care se face GD. Acest lucru ține în mare măsură de capacitatea de creație artistică și de sinteză a fiecărei persoane. Ține în mare măsură de experiența în domeniu și de capacitatea de a recepta din diverse surse (filme, viața reală, etc.) informații prețioase. Am să mă refer totuși la câteva aspecte care nu ar trebui făcute, în opinia mea, mai ales atunci când te afli la început:

A. Nu vă pierdeți în prea multe detalii. Încercați să vă restrângeți la cât mai puține idei, cele mai reprezentative pentru jocul pe care îl veți face. Scrieți-le pe hârtie și discutați-le cu prietenii, în general pot exista lucruri care v-au scăpat. La început, când sunteți entuziasmați de jocul pe care îl veți face, există tendința de a îngloba foarte multe lucruri în proiect, existând riscul să nu le mai puteți face în final, stricând astfel game-play-ul.

B. Nu încercați să faceți un joc original din toate punctele de vedere, cel puțin la început. Nu trebuie să reinventați roata, atunci când alții au demonstrat că aceasta este cea mai bună soluție pentru deplasarea vehiculelor... Este OK să vă inspirați din alte jocuri, atâta timp cât știți până unde.

C. Nu propuneți lumi virtuale, zeci de module inter-schimbabile atunci când este evident că nu aveți nici capacitatea și nici timpul necesar pentru a face acest lucru. În general, ar trebui să aveți cunoștințe atât de programare cât și de grafică pentru a aprecia cât mai corect dacă o anumită idee este realizabilă.

D. Nu vă sfiți să discutați cu prietenii despre ideile voastre (GD-ul nu este cea mai importantă piesă din angrenajul unei echipe, fiecare este important în ceea ce face, ego-ul vostru nu ar trebui să fie important). În general, ideile discutate sunt idei acceptate.

E. Să nu credeți că după ce ați terminat DD, treaba poate începe. Așteptați-vă să faceți modificări în timpul dezvoltării proiectului, însă gândiți-vă că acestea nu trebuie să modifice cu mult gameplay-ul, fiindcă ar trebui să o luați de la început... și, deși acesta nu este un lucru neobișnuit atunci când



faci un joc, nu este deloc plăcut.

Închei aceste rânduri cu speranța că numărul Game Designerilor de valoare (care pot fi numărați pe degetele de la o mână) va crește în viitorul apropiat. Fiindcă Game Designeri buni înseamnă că, în final, din ce în ce mai multe jocuri de calitate vor fi făcute aici, în România.





Ubi Soft Entertainment

Producerea de jocuri Ce e cool și ce nu prea

Florin Boitor>

Manager Studio
Programare

> Nume:

Florin Boitor

> Firma:

Ubisoft

> Functie:

Manager Studio
Programare

> In Ubi Soft

România din 1993.

> In prezent

Manager Studio
Programare, Ubi
Soft România.

> Proiecte

anterioare:

> Celtic Legends

(Assembler con-
version Amiga -
>PC) - programmer
Action Soccer
(PC) - lead pro-
grammer

> World Club

Football (PC) -
lead programmer
POD SpeedZone
(DC) - Manager
Studio Programare

> Monaco Grand

Prix 2 Online
(DC) - Manager
Studio Programare



Lucrând la o companie de jocuri video multă lume te întreabă cum e să faci jocuri. Pare ceva atât de spectaculos (de fapt este, nu pare...) încât sigur atragi atenția într-un cerc în care ți se află ocupația. Dacă mai dai și peste un gamer adevărat nu mai scapi. Musai trebuie să-i explici cum e să lucrezi la un joc și cum se fac ele.

Trecând peste avantajele și dezavantajele comune tuturor joburilor din lumea asta cum ar fi: cât de bun sau al dracu' e un șef, cât de aproape de casă este, când mă dă afară, când mă promovează, salariul etc., există totuși câteva trăsături de-a dreptul specifice atmosferei de lucru din industria jocurilor în toată lumea.

Ce e cool

- **Nonconformismul.** Industria jocurilor este cel mai nou sector din marea familie a entertainment-ului. În principiu acest sector de activitate este renumit pentru acest lucru. OK, prezența programatorilor aduce un plus de rigiditate, și în nici un caz să nu vă imaginați că mă refer la excentricități. Este vorba în principal de o relaxare în relațiile ierarhice care totuși este semnificativă în raport cu o companie clasică. Nu prea vezi cravate, nu există un dress code (poate blugii!), nu prea există noțiunea de audiență la șef, etc.

- **Jocurile video.** Păi ce-i mai cool decât să te joci pe bani? Într-adevăr, este practic singurul job în care ești întrebat la angajare: Ce joci? Ba chiar este un atu important dacă ai o cultură a jocurilor video.

- **Sculele.** Accesul la ultimele tehnologii este asigurat. Internet, cele mai tari plăci grafice, de sunet, cele mai tari console sunt obligatorii într-o companie serioasă de jocuri. Chiar și cele mai mici fac eforturi pentru a fi la zi din acest punct de vedere.

Ce nu e cool (Chiar sucks!)

- **Nonconformismul.** Sub aparența unei lejerități de abordare și înfățișare se ascund de fapt ierarhii foarte clare. În fond este vorba despre una dintre cele mai puternice industrii noi care nu-și poate permite nici o secundă să scape de sub control organizarea și desfășurarea unor producții de bugete considerabile.

- **Jocurile video.** Mare parte dintre angajați nu lucrează la jocul care le place. Sau în orice caz se cam satură până la sfârșitul proiectului. De fapt, jocurile nu sunt altceva decât produse care trebuie să aducă bani pentru companie (eventual și ție!) și nu satisfacerea unor fantezii personale. Să nu mai spun că mai apar și review-uri la jocul la care ai lucrat.

- **Sculele.** Să fie la alții. Când zici c-ai terminat un joc mai vine o placă video și-ți

bagă un bug de-ți vine să-ți iei câmpii. Sau când zici c-ai învățat o consolă, afli că de fapt se scoate din producție și trebuie s-o iei de la capăt cu alta. Cu un proiect de portare la început, of course.

Bine, atunci care este adevărul? E cool sau nu? Pentru unii da, pentru alții nu. Aș crede că totuși sunt mai mulți cei care se simt mai atrași de partea cool a lucrurilor. În fond este vorba de clasicul paradox al paharului plin (sau gol?) pe jumătate.

N-aș vrea să dezamăgesc pe nimeni. Nu este până la urmă un job mai bun pe lumea asta pentru un gamer decât la o companie de jocuri. Însă în nici un caz pasiunea pentru jocuri nu este suficientă pentru a accede la un post în acest sector și pentru a te menține în el.

În ceea ce privește producția de jocuri există mai multe probleme specifice care vin de asemenea să dea un plus de originalitate acestei industrii. Între acestea cam trei sunt mai importante: băjbăiala în a stabili un model de producție, termenul și previziunile.

Pentru un designer producția unui joc ar trebui să se inspire din industria filmului sau a muzicii pentru că la un joc contează în primul rând story-ul, look-ul, gameplay-ul, sunetul etc. Bineînțeles, un programator o să spună că jocurile video sunt produse software pentru

că toate cele menționate mai sus nu sunt altceva decât niște date pentru un program. Ambele opinii sunt corecte până la un punct. Există jocuri video care sunt produse în stil hollywoodian așa cum există și jocuri produse în stilul celui mai autentic produs software. Ambele stiluri de abordare extremă sunt sortite eșecului. Mai ține cineva minte jocurile gen interactive movie? Sau în celălalt caz primul joc de fotbal făcut de Microsoft?

Într-adevăr, se poate spune că producția de jocuri făcând parte din entertainment industry pare la prima vedere că este mai strâns legată de partea artistică. Este numai o impresie pentru că în acest moment orice proiect care nu ține în egală măsură cont și de design și de constrângerile tehnice este foarte greu să iasă din anonim. Acest permanent compromis caracterizează în prezent producția unui joc și după cum merg lucrurile se pare că va mai dura.

Practic se poate spune că producția unui joc demarează în cel mai clasic stil hollywoodian cu scenarii, schițe, figuri, tam-tam, și pe parcurs se metamorfozează terminându-se în cel mai clasic sfârșit de producție software, cu debug, improvizații, debug, improvizații, debug și gata că a venit.

Crăciunul...

Și am ajuns la altă problemă. Deadline-ul! Toate jocurile au

această problemă. Cum s-ar spune nimeni nu scapă. Ba mai mult, sunt jocuri, și nu puține, pentru care dilema artistico-inginerească de mai sus este un moft de 2 lei pe lângă DEADLINE! Prin definiție există două asemenea termene generice: Crăciunul și data de lansare a câte vreunei console (PS2 a fost, se pregătesc XBOX și GameCube). Nimeni nu vrea să rateze asemenea ocazii. Încasările din aceste perioade pot depăși de 2-3 ori pe cele din tot restul anului. Treaba este atât de serioasă încât la Game Developers Conference există seminarii pe tema Crăciunului și cum poate el influența viitorul industriei.

Și dacă am pomenit de viitor să punctăm un alt aspect spe-

cific producției de jocuri. Previziunile. Orice producție de joc se bazează pe niște previziuni: că o să ocupe nu știu ce segment de piață, că o configurație standard peste 2 ani când va fi pe piață este nu știu care etc. Între timp realitatea te contrazice. Pe parcurs descoperi că mai sunt vreo 5 jocuri identice (sau aproape, fiecare crede în jocul lui până la urmă, nu?) care trebuie să apară cam exact în același timp și că estimarea cu PIII 700, GeForce2, 128 RAM e cam departe de configurația standard. La ei, că la noi...



THRUSTMASTER

FireStorm DUAL POWER GAMEPAD



www.thrustmaster.com

UNIC REPREZENTANT: **UBI SOFT SRL**
Bd. Primaverii nr. 51, sector 1, Bucuresti
Tel: 01/231.67.69 Fax: 01/231.67.66
e-mail: sales@ubisoft.ro

Impale Entertainment

Cronicile Afantana

- memoriul 1 -

Andrei Fântână
Project manager

A doua zi, pe la 10, m-am oprit. Slăbisem foarte mult și miroseam a hoit. De câțiva ani buni mă jucam non-stop și acum refuzam să continui. Am verificat perfuziile - erau în regulă, asistenta își făcuse treaba. În fața mea însă era o problemă mai mică și mai zuluflată decât acidul dezoxiribonucleic: "Ce-am simțit eu tot acest timp? Ce mi-a scăpat?"

> EMOTIOMETRU

Se spune că dacă la sfârșitul vieții îți poți număra cinci prieteni adevărați, ai dreptul să știi că n-ai trăit degeaba. Se mai zice că dacă n-ai construit o casă, n-ai întemeiat o familie, n-ai iubit măcar o femeie, dacă nu l-ai găsit pe Dumnezeu măcar în ultima clipă, dacă n-ai mâncat prăjituri făcute de mătușa Rica din Venezuela, dacă n-ai făcut armata la Cugir, dacă n-ai văzut "Cassabanca" pe ecran, dacă n-ai fost pe vârful Clopoțelu sau n-ai stat "dupe blocurile gri", ai făcut umbră pământului în van. Se mai zice și că sunt aberant, dar e numai ca să sperie copiii cu "ordinatoarele". Cu ce rămâi când se trage linie? Cu realizările? Cu toate cunoștințele acumulate? Cu banii din saltea? Cu amintirile? Cu nimic? Realizările le lași în urmă, cunoștințele nu-ți aparțin, sau în caz că ești vreun geniu inventator, descoperitor și taciturn, oricum n-o să-ți prea folosească; banii, cu inflația de față, se duc toți pe înmormântare (ba or să-ți mai vândă și placa video să ajungă de lumânări), amintirile le lași la 3-Sud-Est (pe dreapta), iar să nu rămâi cu nimic ar fi prea absurd!

Mă rog, toate acele "ziceri populare" ar pieri în gaura-celor-lipsite-de-sens. Acele "ziceri" vorbesc de chestii majore, reprezentative ale unei vieți pline, vorbesc de experiențe personale de amplitudine mare; și cu astea rămâi, omulețule.

> EPAM

Ei, aceste experiențe sunt plăcute sau neplăcute. După modul lor de producere, prin felul în care ele stârnesc "trăiri", se pot împărți în două: reale și fictive. Cele reale sunt declanșate de stimuli acționați direct și de factori reali - știi, când te prind unii în gang, n-ai nici un ban, chiloții sunt murdari și mai ai și hardul la tine: "Prințisorule, împărate... lasă-mă, că tare necăjit mai sunt, au viața mea, inima mea!" Cele fictive se formează (trans)punându-ne noi în pielea altcuiva - ca la film - "Nu bea, bă, că-i otrăvită!". Jocurile sunt experiențe mai mult fictive și mai ales plăcute - măcar asta se vrea. Din fericire, fiecare dintre noi își găsește plăcere în "câte-altceva". Chiar în

domeniul jocurilor, chiar în cadrul aceluiași joc (un RTS de exemplu - pentru unii este mai plăcut strânsul resurselor și făcutul bazei, pentru alții atacul furibund, ș.a.m.d.), fiecare cu lampa lui. Cel mai des, jocurile "noastre" (cele video) sunt asemănat, comparate, alăturate filmului (altă invenție fictivă). O pornire păcătoasă a rămașilor în audio-vizual, care s-au grăbit să se declare înțelepții noilor porniri. Ce "ne" separă de lumea lor de monștri? - (De audio-vizual nu prea scăpăm, oricum am da-o.) S-o luăm pe rând și repede ca iepurele, că vine seara și cititorul dă pagina. Jocurile, vizavi de filme, sunt experiențe unice și au încă două dimensiuni în plus - interfața și regulile. Să explicăm:

Unicitate - Chiar să vrei să joci un joc de două ori la fel, nu ai cum. Nu poți să dai exact la fel de mouse, sau de joystick, ori de taste, ori de ce-o fi vorba. Chiar prin absurd, dacă s-ar putea, două persoane nu pot juca în același timp același joc identic, pentru că numai unul dintre ei este la control. Un film poate fi vizionat în același timp de două sau mai multe persoane - ele vor trăi experiențe diferite (vizibil în cazul în care unul dintre ei știe deja filmul), dar filmul rămâne identic ori de câte ori se va rula și indiferent câți iau parte la consumarea lui.

Interfața - nu se poate iniția un joc dacă nu pui mâna să-l joci. Ceea ce înseamnă că la Audio-Vizual mai punem o latură care se cheamă "Tactil". Din păcate, ea nu există din punct de vedere artistic (sau al experienței pe direcția și sensul JOC-JUCĂTOR) decât la jocurile cu ForceFeedback. Funcționează însă convingător și în jocuri experimentale gen X-quest sau Elastomania. Regulile - ce balamuc de dimensiune. Ea separă cel mai bine jocurile (ca mijloc de expresie) de orice alt mediu, însă dă niște bătăi de cap groaznice. Din punct de vedere al "generării de reacții, stări, sentimente și emoții, este o pacoste". Spre exemplu: prin însuși mediu interactiv (care nu poate exista fără reguli și interfață), faptul că jucătorul își alege punctul de concentrare, jocul devine mai greu descifrabil. Nu este greu descifrabil în sensul



CMXVXXII

impale ent.

> Nume:

Andrei Fântână

> Firma: Impale Entertainment

> Functie:

Game Designer/
Project Manager

> Proiecte:

Zamolxe, 2nd
Project,
Firepower

Anterior

> Redactor-Sef
(co-fondator) -
Revista GameOver
> Corespondent
GameOne la
European Games
Channel

> Game Designer
proiectul No Name
War - Firma AMC

Impale este un
trademark al
Nemira Media

rezolvării lui, ci în sensul receptării lui imediate. Adică nu că n-aș putea să trec mai departe de monstru, ci faptul că am încercat să mă feresc tot timpul m-a făcut să nu văd că are un punct vulnerabil în buric și am pierdut o groază de timp și muniție și m-am enervat și nu mi-a plăcut - ori nu era asta intenția creatorilor, să te facă să nu-ți placă, ci invers. Ia o carte, de exemplu, și compar-o cu un film. Pe lângă faptul că unii sar direct la dialoguri sau citesc în diagonală ori pe deasupra, reprezentarea vizual-senzorial-cum mai vrei - logică din gândul fiecăruia se compune mai greu decât în AV (audio-vizual). Cam așa e și în jocuri - pierzi repede firul.

> HAOLEU, FARAOANE, IFATASI HENGLEZA, LIMBI STRAINE?

Acum nu toate cărțile sau filmele sunt distractive sau amuzante. Se întâmplă să plângi sau să te îngrozești, lucru pe care nu l-aș forța să se încadreze musai în distractiv, dar care l-aș ruga să se alieze termenului "plăcut". Da, când sunt generate fictiv, multe din stările "rele" sunt plăcute. Seamănă un pic cu o situație de genul: cari o canistră cu benzină până la etajul 9 - vecinul te-a scos din sărite cu reclamații despre noul subwoofer - și obosești, mușchii mâinii te dor - o senzație neplăcută. Cu o zi mai înainte, însă, erai la sala de fitness, te spărgeai în fibră, vânturai o greutate oarecare, te durea același mușchiuleț, dar era plăcut. Cu alte cuvinte, plăcerea poate veni de la stimuli (exteriori sau interiori), din emoții, stări și sentimente. La emoții se bagă și bucuria, dar nu este singura care generează plăcere. Ceea ce înseamnă, că dacă o carte poate fi valoroasă și plăcută, chit că e Platon sau Joyce (pe care nu i-aș forța să se clasifice drept distractivi), se poate afirma că un joc nu trebuie să fie distractiv pentru a fi plăcut, valoros sau "bun". Fără voia lor, nici nu sunt. Nu pricepeți greșit - nu zic toate. Un JazzJackRabbit ori X-Quest ori... multe altele sunt eminamente distractive, dar irelevante prezentării de față.

Eu vreau un joc în care să am parte de emoții din cele mai variate: bucurie, dragoste, recunoștință, mândrie, mulțumire, ușurare, tristețe, furie, dezamăgire, gelozie, regret și rușine. Toate acestea sunt plăcute într-un context fictiv - chiar și dezamăgirea. Dacă jocurile pot să-mi dea așa ceva, ele devin automat manifeste artistice - și, cu cât amplitudinea emoțiilor sau a stimulărilor senzorial-intelectuale este mai mare, cu atât valoarea lor artistică este mai mare.

> SE POATE?

Cum se pot obține astfel de "vibrații"? Prin tehnici artistice consacrate. Adică prin grafică, sunet, muzică, animație, actorie (voci, motion capture, etc), scenografie, scenaristică și toate acele părți artistice care funcționează minunat de ceva vreme împreună (în film, de exemplu). Păi atunci, mă duc la film și gata. Mai pot primi vibrații prin interfață - joystick-ul poate să vibreze la mine în mâini, dar pare prea puțin. Ar mai fi regulile. Cum pot regulile să-mi dea mie fiori? Ei, asta este o MARE problemă.

Am detectat eu, de capul meu, două sisteme de reguli. Primul sistem este cel în care jucătorul evoluează față de el însuși - de la un moment la altul el devine mai bun. Jocuri caracteristice - Șah, Tetris, FPS-urile în multiplayer. Acest sistem are de obicei puține reguli, foarte clare. Este un sistem închis de reguli, care dacă "se închide" perfect, poate crea senzația de libertate foarte mare, poate crea "faze", poate fi exploatat la maximum. Prin "sistem închis" spun un set de reguli care se aplică perfect în orice situație de joc, un sistem în care nu există nici un punct din joc pentru care să existe excepție sau regulă specială. Un exemplu de sistem perfect închis este Quake - exploatat la maxim, el a generat Rocket-Jump-ul.

Al doilea sistem de reguli este cel în care jucătorul, sau reprezentarea acestuia, evoluează raportat la joc. Nu este vorba musai de RPG-uri, unde evoluează personajul

crescându-i 7 puncte roșii pe tichies pentru farmec. Este vorba de orice joc în care evoluezi de la un punct la altul - Questuri, RPG-uri, Action, Adventure, tot. Baldur's Gate, RexNebular, Civilization, etc. Cel de-al doilea sistem poate cuprinde unul sau mai multe sisteme închise precum de mai sus. Sentimentul de libertate în aceste jocuri e mult mai mic, dar acest fapt și complexitatea sistemului de reguli pot genera emoții, stări, sentimente. Cu alte cuvinte, libertatea omoară formele înalte de "feeling". Despre metode de implementare a formulelor emoționale, mai vorbim noi.

Ar mai fi simulatoarele și jocurile de sport - ele nu sunt o categorie separată, fiind transpuneri mai reușite sau mai puțin norocoase a unor sisteme deja existente. Emoțiile înalte au formule de inițiere complicate - de aceea, sistemele de reguli închise permit foarte greu (aproape deloc) transmisii emoționale. Ele sunt mai degrabă jocuri senzorial-intelectual stimulative. Dar cred că am aberat destul. Ceea ce am încercat noi (la Impale) să facem în "2nd Project" este crearea unui sistem "liber închis". 2ndProject este un joc de strategie în echipă, unde poți să-ți alegi la cel mai mic detaliu locul tău în echipă, să aplici propria strategie. Vrei numai construcție, foarte bine, vei avea ce face, ș.a.m.d. Ce e cu sistemul de reguli "liber închis"? Adică poți să-ți alegi cum vrei să joci - vrei să te ocupi de construirea bazei 30%, de partea de decodare (spionaj 5%) și de resurse 65%. Indiferent de ce îți alegi la început, jocul funcționează pe un sistem închis - regulile se aplică perfect (sperăm noi) în orice situație. Dar nu se oprește aici, pentru că odată început, jocul evoluează menținându-se tot timpul în sistem închis. E mai greu de priceput, dar se pare că funcționează. Să dau un exemplu. Să spunem că îți alegi să te ocupi de resurse 100% - asta înseamnă că vei avea de căutat, minat, cărat, distribuit, convertit, etc - o mulțime de treburi. Nu vei putea să le faci pe toate de-odată - în funcție de ce-ți alegi la început vei putea să începi cu anumite funcții. Tot alegerea de la început determină și modul cum vei evolua - ce fabrici, rafinării, etc vei putea construi și cam când se va întâmpla în derularea jocului. Toată această evoluție care pare aleatoare se va găsi mereu într-un sistem de reguli închis. Dacă nu am fost clar, să-mi spuneți, să vă desenez!

Acum, ca să fim siguri că nu ratăm cu aceste complicații, am decis să ne facem mâna cu un alt joculeț - fără prea multe sentimente, dar cu o groază de explozii și bum-bum. Firepower pare simplu și ca reguli, și ca implementare - ei, dacă ar fi fost simplu, ar fi fost gata până acum. Nouă însă ne place cum iese, așa că îi tragem tare - bum-bum.

> MEMORIU

Ce avem până acum în afara unei bătaii de cap? Jocurile nu sunt distractive prin excelență, și nu trebuie să fie, ele sunt, sau ar trebui să fie stimulative. Jocul trebuie să-i fie gazdă jucătorului și să-l întrețină cum poate mai bine - intelectual, emoțional, senzorial. În aceste coordonate, tu, jucătorule, trebuie să te decizi dacă te declari invitat sau nu. E ca în cazul unui pasionat de carte sau film - el are un sistem de valori pentru că damblaua lui este "stimulativă" și deci pasională. Acum îți poți permite să fii un pasionat adevărat, pentru că jocul este, pe lângă toate, un amestec de emoții, lucru așezat cu delicatețe în fruntea ordinii morale. Asta înseamnă că dacă te declari pasionat, trebuie să-ți respecti pasiunea și s-o hrănești - forma pasiunii tale ți-o alegi - devii colecționar, vizionar, consumator feroce sau ce vrei tu, devii devotat și te lași devorat. Dacă ești pasionat - cumpără-ți un monitor mai mare! Ia-ți volan, joystick, mouse cu forcefeedback, o pereche de ochelari 3DRevelator, boxe puternice și pe cineva drag să-ți facă masaj și potol, ia-ți cei mai buni prieteni și omoară-i zilnic în multiplayer. Dacă nu, ești doar un simplu amator, și atunci judecă-mă aspru!

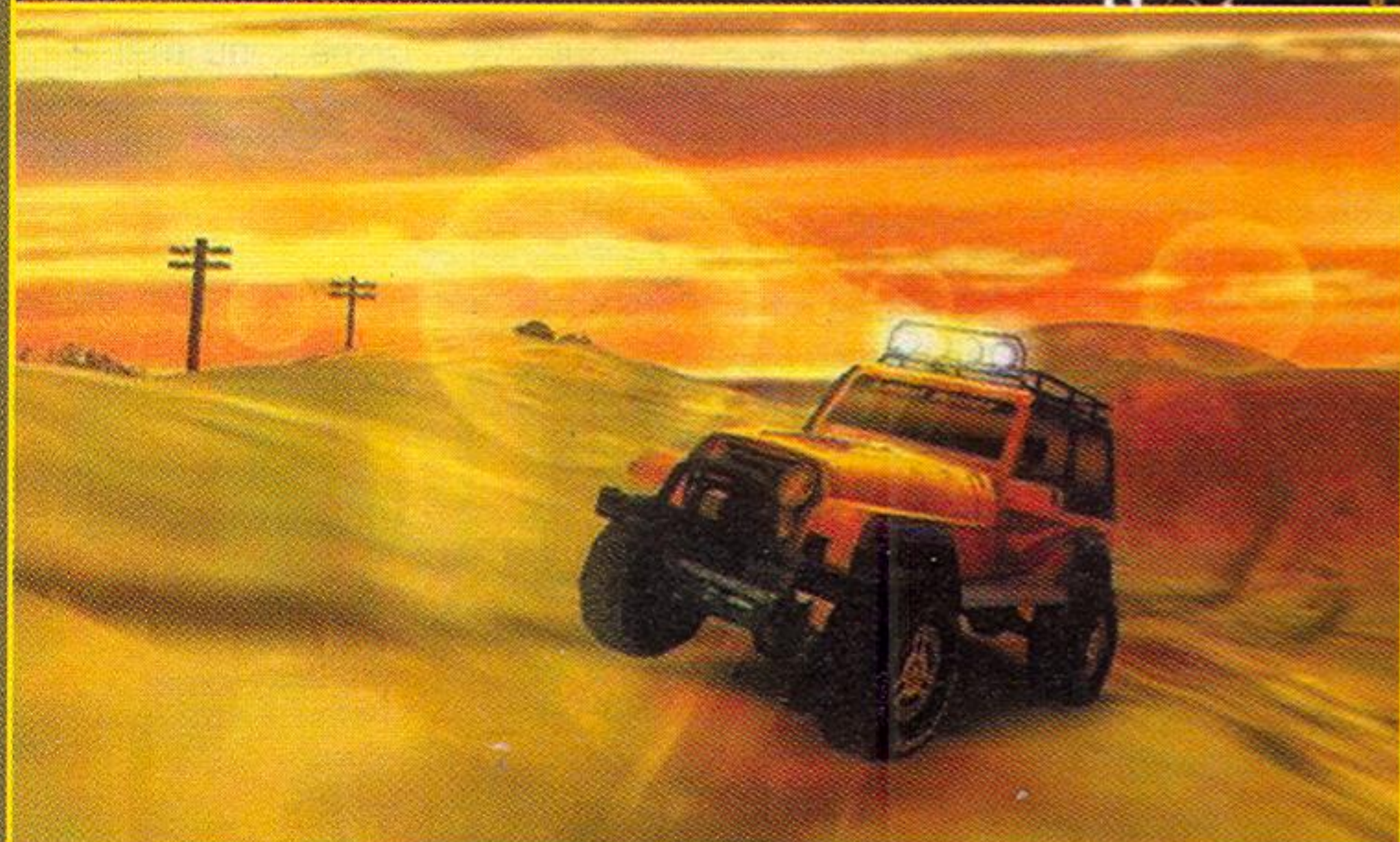
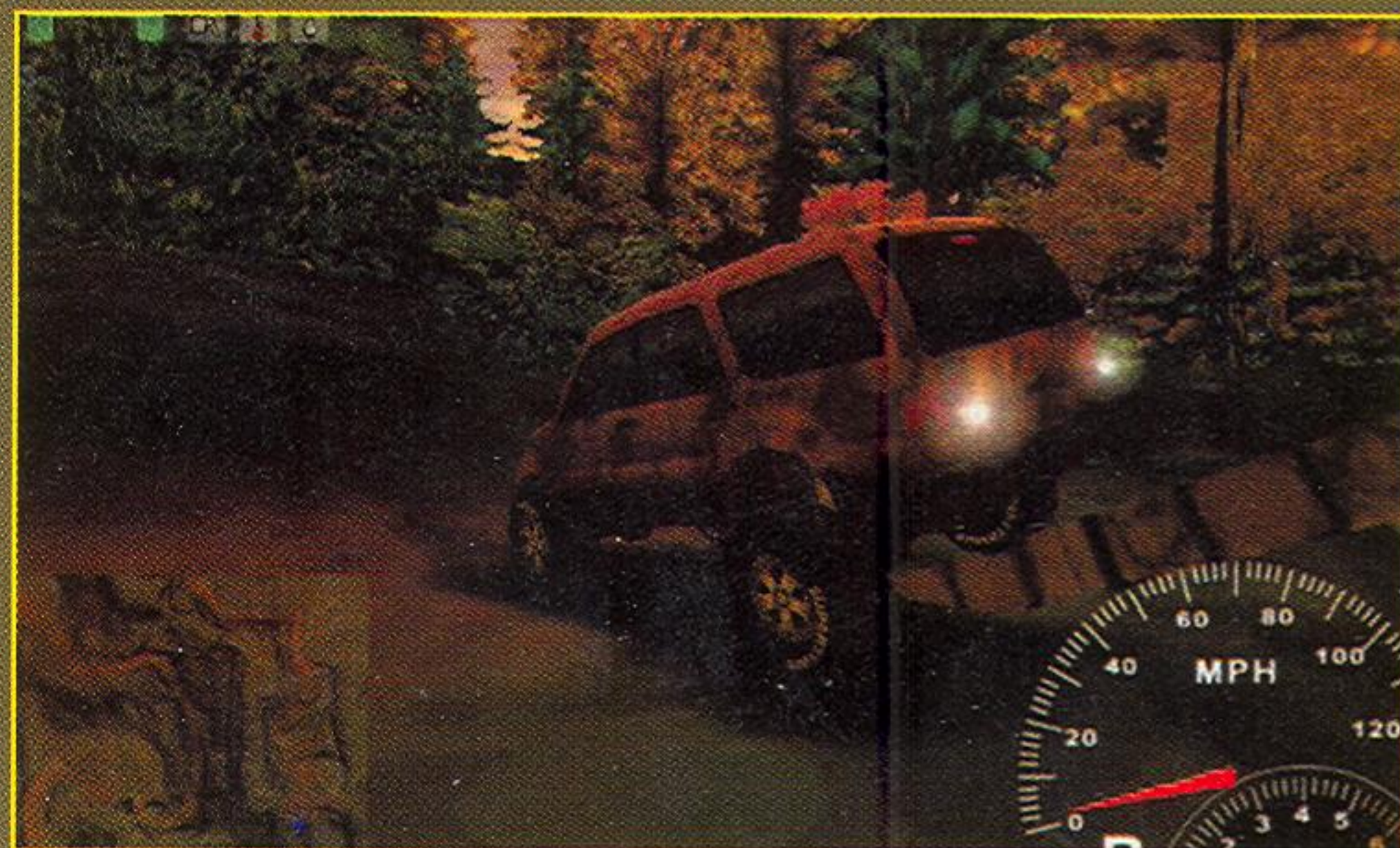
KAPUT

Se făcuse deja 3 PM și tot la repli-cile alea stupide mă gândeam. Dacă la sfârșitul vieții pot să număr cinci prieteni adevărați... ar trebui să mă respawn-ez. Eu nu mor decât cu prietenii... Urma să adorm foarte curând. Am pus mouse-ul cu Force-Feedback să mă scoale peste câteva zile cu efect de "toilet flush", am oprit fiecare ochi și pe urmă... nu mai știu!



CABELA'S 4X4 OFF ROAD ADVENTURE

Tip joc: Driving - Redactor: Andreea Chifan



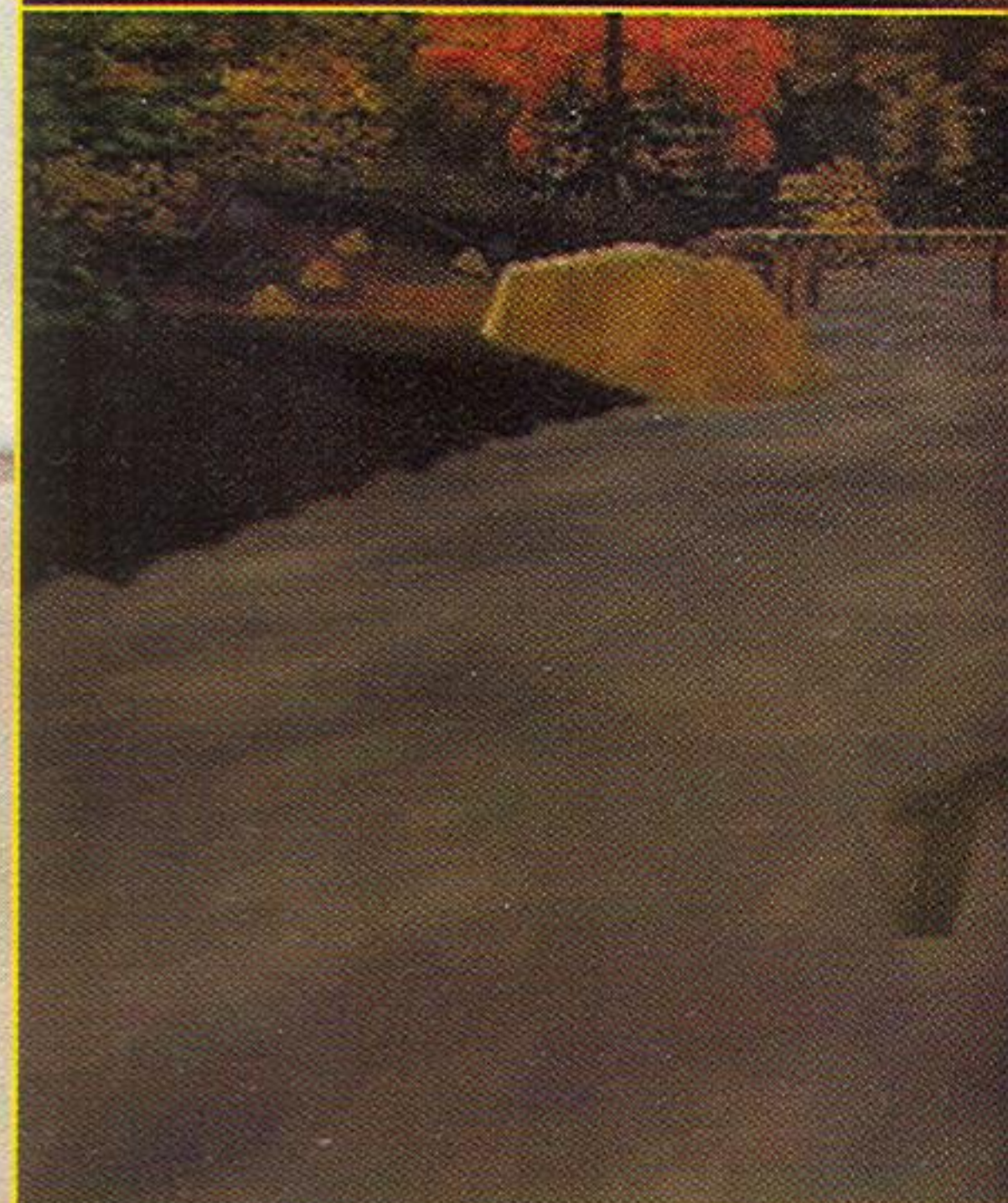
Carei fete nu îi plac mașinile puternice? Torsul dător de adrenalină al motorului, sentimentul de putere, amplificat în cazul în care te afli la volan, lupta cu drumul anevoios... Arătați-mi pe cineva care nu apreciază aceste lucruri și am să vă arăt pe cineva care nu știe să se bucure de viață.

Trebuie să recunosc totuși că, venită fiind din mediul Need for Speed: Porsche Unleashed, jocul celor de la FunLabs m-a luat prin surprindere. În Cabela's 4x4 Off Road Adventure, competiția rămâne cel mai important element, însă de data asta adversarii nu sunt ceilalți concurenți, ci timpul, terenul accidentat și neatenția. Termenul de aventură din titlu nu este pus degeaba acolo, însă câteva amănunte iritante reușesc să strice toată distracția.

Cu excepția lipsei notabile a modului de multiplayer, Cabela's 4x4 Off Road Adventure are cinci moduri de joc (Skill, Navigation, Explore, Discovery, Endurance, Freedom) toate o combinație de imperative gen "găsește baliza", "fii atent la drum", "descurcă-te pe

cont propriu". Gama de mașini disponibile mi s-a părut cam săracăcioasă, iar diferențele între modele, în afară de coloristică și abțilide, suficient de subtile încât să poată fi considerate ne semnificative. Dar poate nu mă pricep eu suficient la mașini.

Odată pornit jocul, m-am chinat un sfert de oră să demarez de pe loc, fără succes însă. Abia la o examinare mai atentă am descoperit că există o tastă specială pentru pornirea și oprirea motorului. Mea culpa, însă nu mi se părea genul de joc care să necesite astfel de pregătiri inutile și nu cred că mă fac de râs precizând acest lucru. Chiar și pregătită fiind pentru alte surprize, am descoperit că mașina nu pleacă de pe loc atât timp cât era bagată în viteză. Poate că nu sunt cea



mai pricepută șoferiță de pe pamânt, însă cred că până și celui mai amărât jeep de pe lume îi pornește motorul în viteză. Nu știu de ce acest lucru nu se întâmplă și în 4x4 Off Road Adventure, care se mândrește cu reproducerea cât mai fidelă a realității. În spiritul respectării legilor fizicii, merită pomenită și tendința stranie a mașinii de a se răsturna în față când roțile de pe o parte se găsesc la un nivel mai înalt decât cele de pe partea opusă.

Partea de condus nu este foarte dificilă, însă chiar și în cazul unei configurări perfecte (ceea ce nu este cazul meu, eu configurând Army Truck-ul pe care mi-l alesesem după ureche), mașina se strică extraordinar de repede. Includ în expresia generală "a se strica" și evenimente particulare gen rama fără ulei, fără apă în radiator sau cu cutia de viteze blocată. Acest lucru m-a făcut să resimt acut lipsa unui mod arcade care să îmi permită să mă bucur de joc fără să-mi creeze dificultăți exasperante. Modul Freedom,

potențial cel mai interesant dintre modurile de joc, nu este disponibil decât după terminarea celorlalte, lucru pe care mi-a fost imposibil să îl realizez, pentru că, odată ce ai stricat o mașină, stricată rămâne până ce termini una dintre probe. Faptul că pot să mă dau jos din mașină ca să o alimentez cu benzină sau ca să leg un cablu de un copac și să mă extrag din mocirlă, adaugă cu certitudine un plus de realism, însă pe mine m-a lăsat rece. Am observat însă cu uimire că în momentul când un stâlp mi-a distrus cu nerusinare farul drept, cel stâng s-a stins și el, probabil din compasiune. Tocmai unde trebuie, realismul lasă de dorit. Grafic, jocul este chiar drăguț, peisajele arată bine, vegetația este destul de variată. Din păcate, copacii și arbuștii din joc sunt compuși din bitmap-uri întretăiate și "mor" surprinzător de repede.

După ceva timp, plictiseala începe să câștige teren. Muzica nu era pe gustul meu, așa că am dat-o la minim: țârâitul greierilor și

șuierul vântului sunt foarte atmosferice, însă accentuează sentimentul de singurătate. Am tras concluzia că acest joc este pentru un anumit gen de oameni, numiți în general bărbați, cărora le place să trăiască dur, și care, dacă rămân fără benzină la Cucuieții din Vale, se duc până în Cucuieții din Deal tragând transpirați mașina după ei, de preferință cu dinții. Genul cu mușchi, ochelari de soare și abtîbild cu "Fuck You" pe geamul din spate. Îi știți voi. De altfel, am descris totodată și clientul tipic al firmei Cabela, producător de echipamente sportive și alte echipamente de supraviețuire macho (cutite cu șlit, frânghii cu șnur și bricege cu spray paralizant încorporat).

Părerea mea este că firma FunLabs nu are nici o vină că jocul este așa cum este, gamedesign.doc-ul venind de la Cabela. Ei s-au străduit să scoată ceva de pe urma lui și rezultatul este onorific în condițiile date. Dar parcă e păcat ca prima reușită românească în domeniu să fie atât

de... nu știu cum, conferind un nou sens expresiei "a te juca cu tine însuși". Iar la final, aș avea o rugămintă: dacă cineva descoperă cine găfăie în timpul filmului introductiv, i-aș fi recunoscătoare dacă mi-ar împărtăși și mie secretul. Mor de curiozitate.

Detalii

Producător:

Funlabs
www.funlabs.ro

Distribuitor:

Monosit
Splaiul Unirii nr. 4, Bl B3, Ap 10
Tel: 01-330.23.75

Aprecieri:

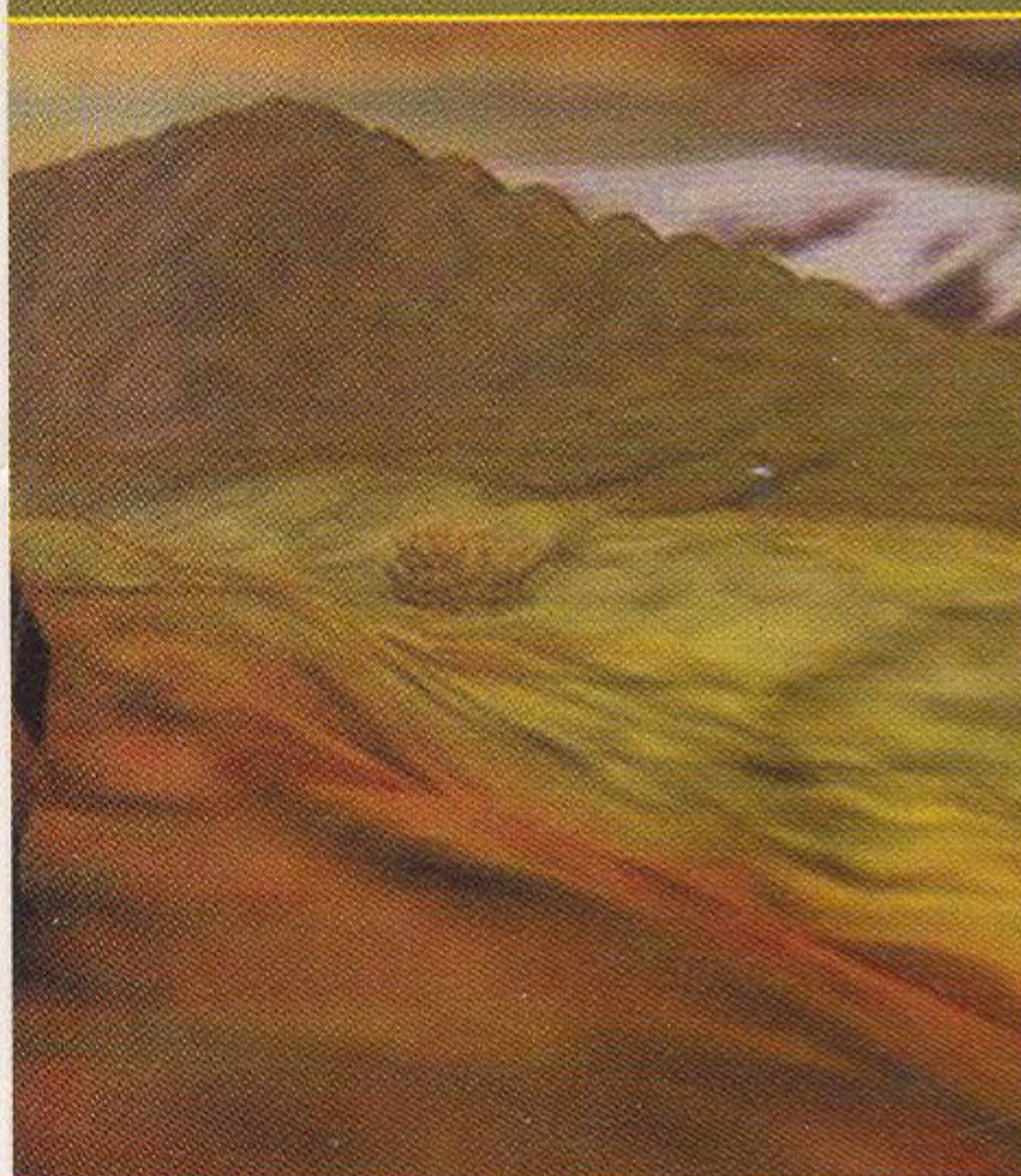
- ✦ - grafică de calitate
- te joci cu tine însuși. :)
- ✶ - nu știu cine găfăie în intro
- publicul țintă este prea exclusivist. Și masculin.

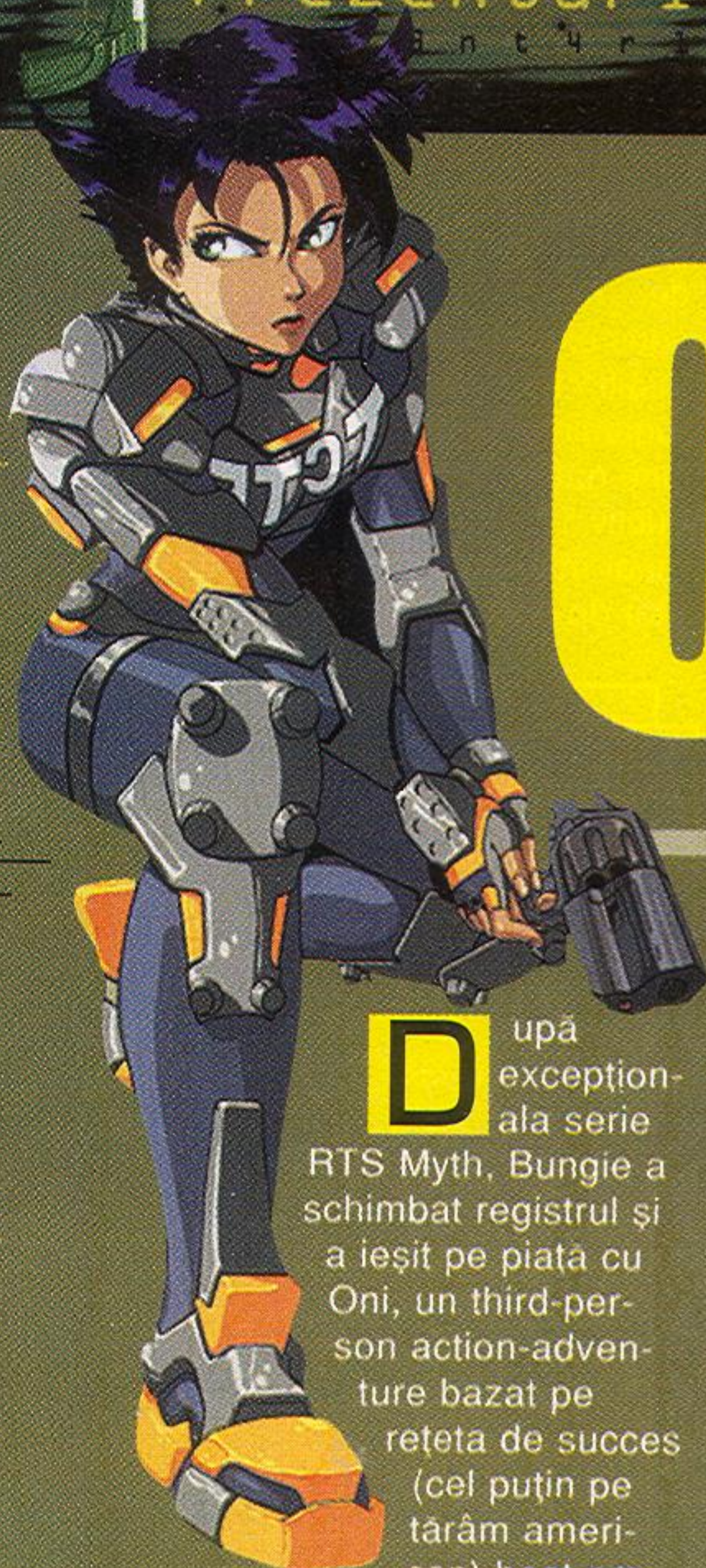
Detalii tehnice:

Procesor:	PII-300 (PIII-500)
Video:	3D-8MB (3D-32 MB)
Memorie:	32 (64) Mb RAM
Hard disk:	200-400 Mb

Verdict

6.7





ONI

Tip joc: Beat'em up/Action
Redactor: Adrian Dorobăț



După excepționala serie RTS Myth, Bungie a schimbat registrul și a ieșit pe piață cu Oni, un third-person action-adventure bazat pe rețeta de succes (cel puțin pe tărâm american) beat-em-

up+manga. Sincer, singurul motiv pentru care cred că jocul a avut un oarecare succes a fost că a ieșit într-o perioadă destul de aridă în materie de jocuri: după Crăciun și înainte de Paște. Altfel, nu văd cum s-ar explica... Oni este atât de lipsit de originalitate încât îți se strepezesc dinții încă din primele 5 minute, jocul nefiind altceva decât o compilație insipidă între Urban Chaos și Virtual Fighter, presărat cu o doză bună de anime. Și nu mă înțelegeți greșit, sunt fan înveterat anime, însă ideea și secvențele cinematografice din Oni sunt un soi de second-hand manga, bun pentru

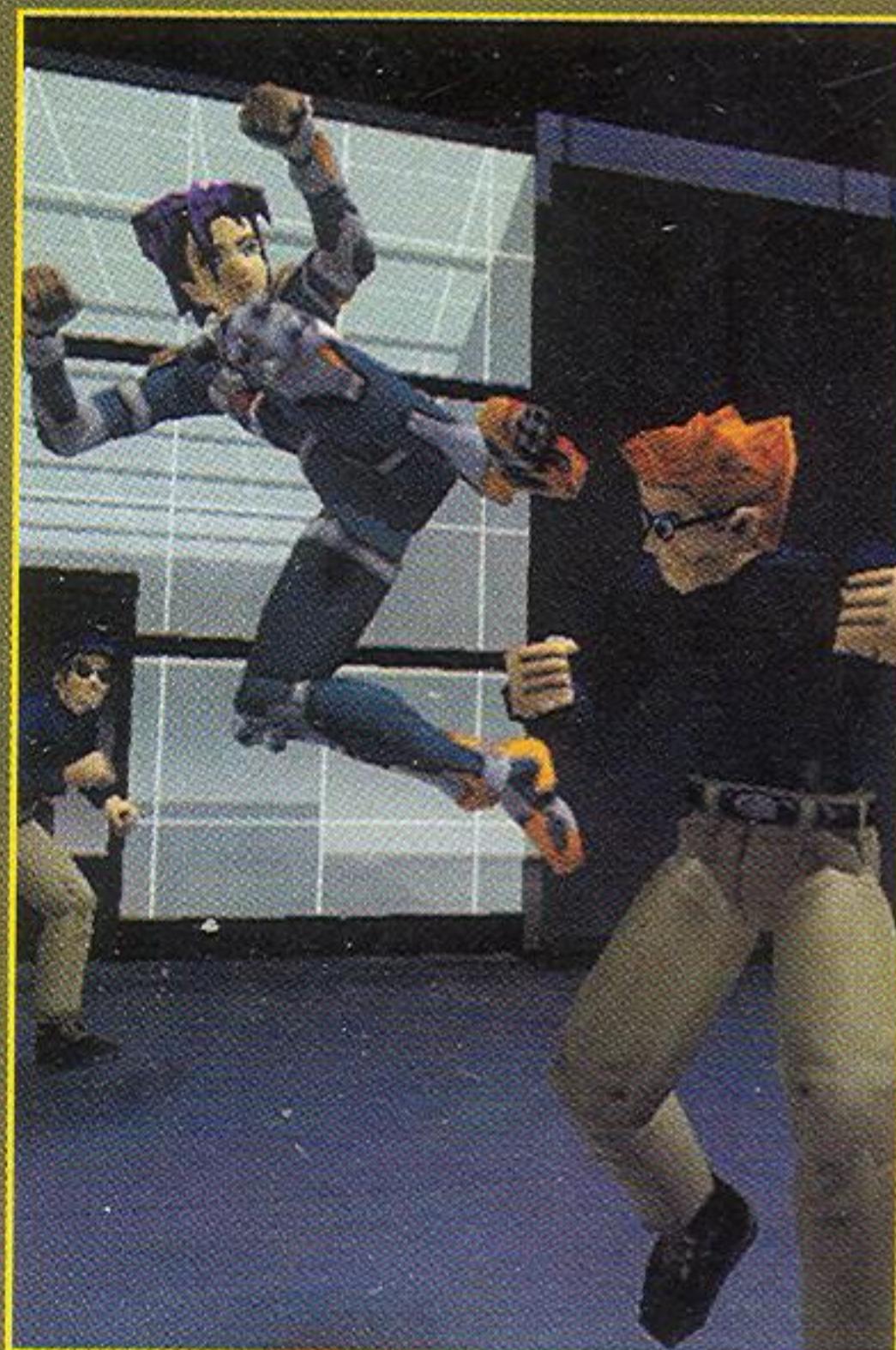
prostit americanii disperati după așa ceva.

Povestea este un cocteil neinspirat între Ghost in the Shell, Battle Angel Alita și Bubblegum Crisis (care, pentru cei ce nu știu, se întâmplă să fie serii foarte cunoscute de desene animate japoneze). În anul 2032, într-o lume condusă cu o mână de fier de o coalitie globală, Konoko, membră a forței polițienesti de elită, trebuie să dejoace planurile machiavelice ale unei organizații criminalo-mafiote cunoscută sub numele de Syndicate. Jucătorul nu este scutit de nici un clișeu: ființa supradotată cu un trecut misterios, femeile android cu crize de conștiință sau confruntările patetice între bine și rău. Și apropo, în japoneză, "Oni" înseamnă demon. A bon entendeur, salut.

Grafica merită și ea o bilă albă, decorurile fiind create de arhitecți și iluminate în Autodesk Lightscape, rezultatul fiind remarcabil din punct de vedere al level-design-ului. Din păcate, acest aspect este subminat de

texturile repetitive care dau un aspect tern nivelelor. Un alt minus este faptul că mai toate caracterele inamice arată mai bine din punct de vedere grafic decât eroina jocului, pe care o puteți recunoaște fără urmă de îndoială datorită inconfundabilului păr vâlvoi și mov. Scenele de bătaie sunt destul de bine puse la punct, Konoko având la dispoziție un arsenal de lovituri speciale și combo-uri spectaculoase pentru a-și pune la pământ inamicii. Cu toate acestea, combinația de control mouse+tastatură nu este tocmai cea mai fericită alegere, mai ales în condițiile în care tastele nu pot fi schimbate decât prin editarea fișierului de configurare. Muzica și vocile au un iz neplăcut de consolă, ca tot jocul de altfel, diferențele între versiunea pentru PC și cea pentru PlayStation 2 fiind mai mult decât ne semnificative. De ce ne-om fi cumpărat PC și nu PlayStation 2, mă întreb?

Per total, jocul se poate dovedi distractiv pentru cei pasionați de Mortal Kombat și dotați cu dexteritate digitală. O adevărată dezamăgire, care nici nu suportă comparația cu Metal Gear Solid, cel mai bun anime-action game realizat până acum atât pe PC, cât și pe PlayStation.



Detalii

Producător:

Bungie Software
www.oni.godgames.com

Distribuitor:

N/A

Aprecieri:

- + - grafica bine pusă la punct
- poveste insipidă
- texturi repetitive
- control defectuos

Detalii tehnice:

Procesor:	P2-233Mhz
Video:	Direct 3D
Memorie:	32/64 Mb RAM
Hard disk:	>600 Mb

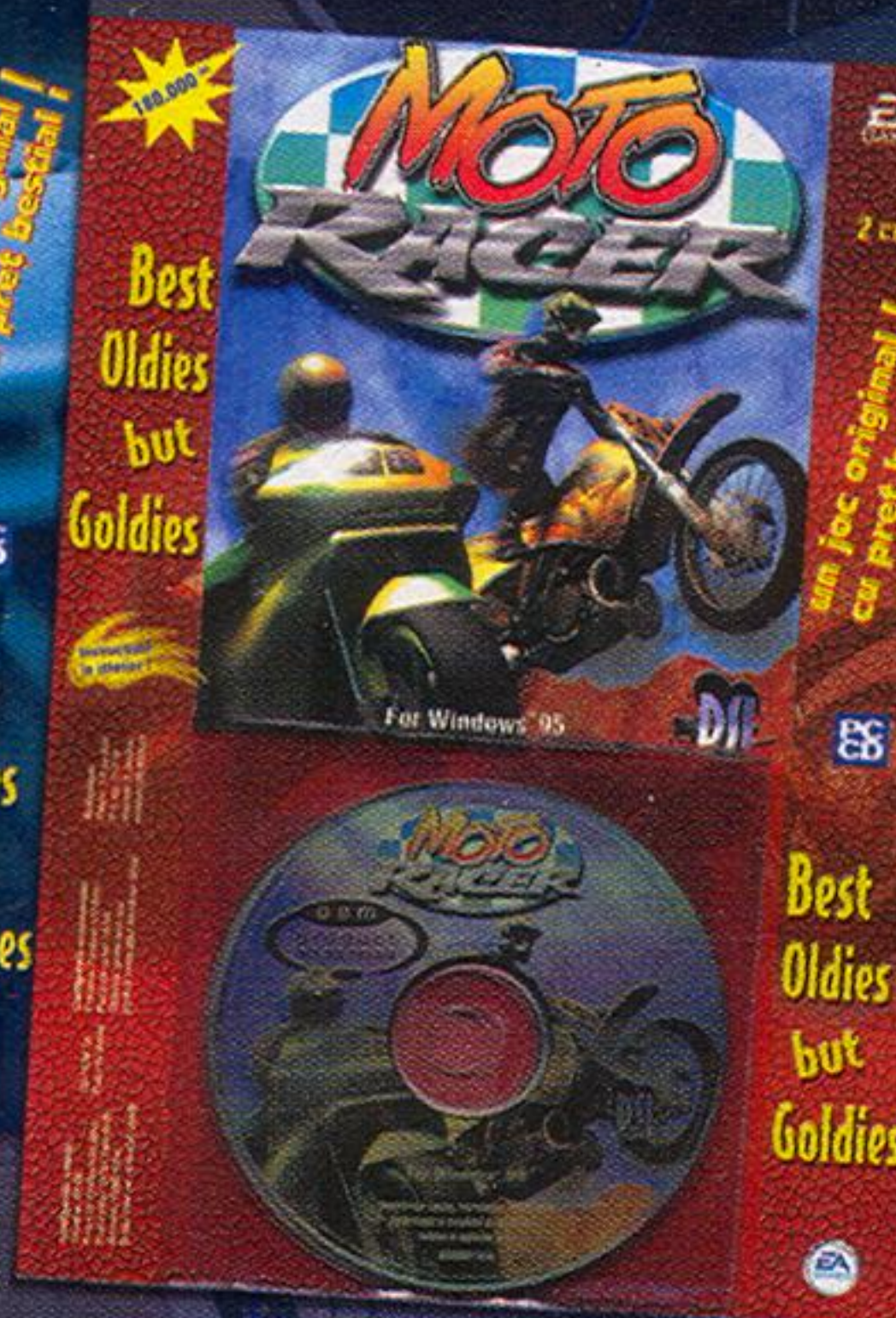
Verdict

5.7

Best Oldies but Goldies

Jocuri originale la prețuri bestiale!

Opt jocuri devenite clasice și aflate în vânzare la chioscuri, te așteaptă să le "devorezi". Nu uita că în interior vei găsi instrucțiuni referitoare la instalare și extrase din manualul jocului.



180.000 lei
inclus TVA



furnizorul tău de jocuri

Magazin: Piața Unirii, corp central Magazin Unirea, et.3, București, tel: 01-303.01.91
Magazin: Bd. Elisabeta (fost Kogălniceanu) nr.25 București, tel: 01-314.76.98
Magazin: Pasajul Pietonal Lipscani (Bd. I.C. Brătianu) București, tel: 01-310.28.32
office: tel/fax 01-345.55.05/06/07 e-mail: info@bestcomputers.ro www.bestcomputers.ro

best
distribution

NO ONE LIVES FOREVER

Tip joc: 3D Sneaker-shooter

Redactor: Dan Dimitrescu

atmosfera acestui "film".

Motorul grafic folosit - Liltech 2.5 -

este, în opinia mea, excelent.

Arată bine în zonele urbane, iar animația și modelarea personajelor sunt de nota 10. Oamenii (dar în special Cate, deh!) au genele realizate tridimensional și mobile, lucru foarte important deoarece jocul folosește mult prim-planurile în timpul filmelor din și dintre misiuni. Cred că este deja clar că acestea sunt realizate tot cu motorul grafic al jocului. Surprinzător, există o anumită doză de control și asupra lor. Poți alege ce răspuns va da Cate la anumite întrebări, dar aceste opțiuni nu par să aibă o însemnătate reală.

Agent secret

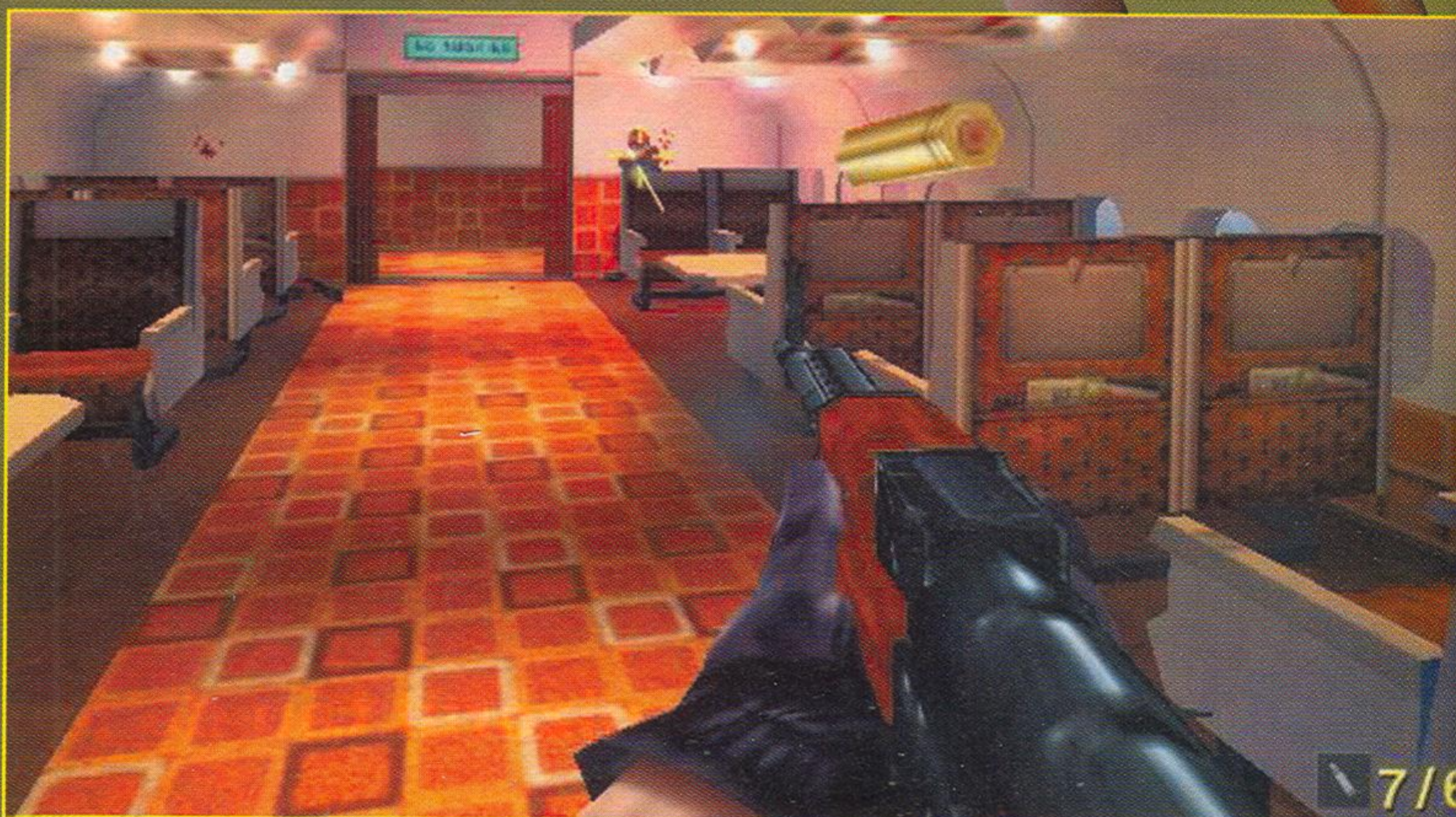
Am stabilit la începutul acestui articol că vom intra în pielea unui spion/agent secret. Ei bine, treaba asta trebuie

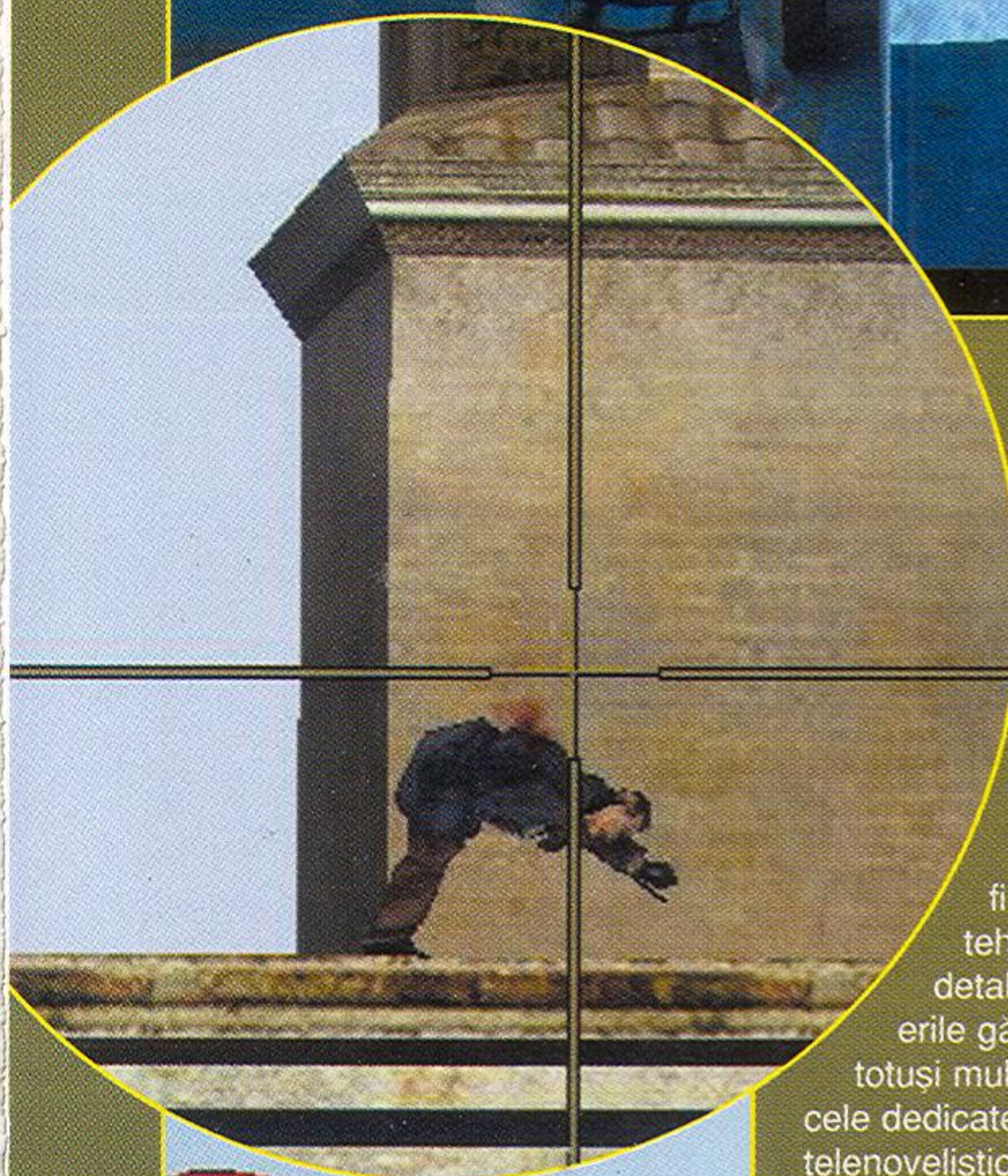
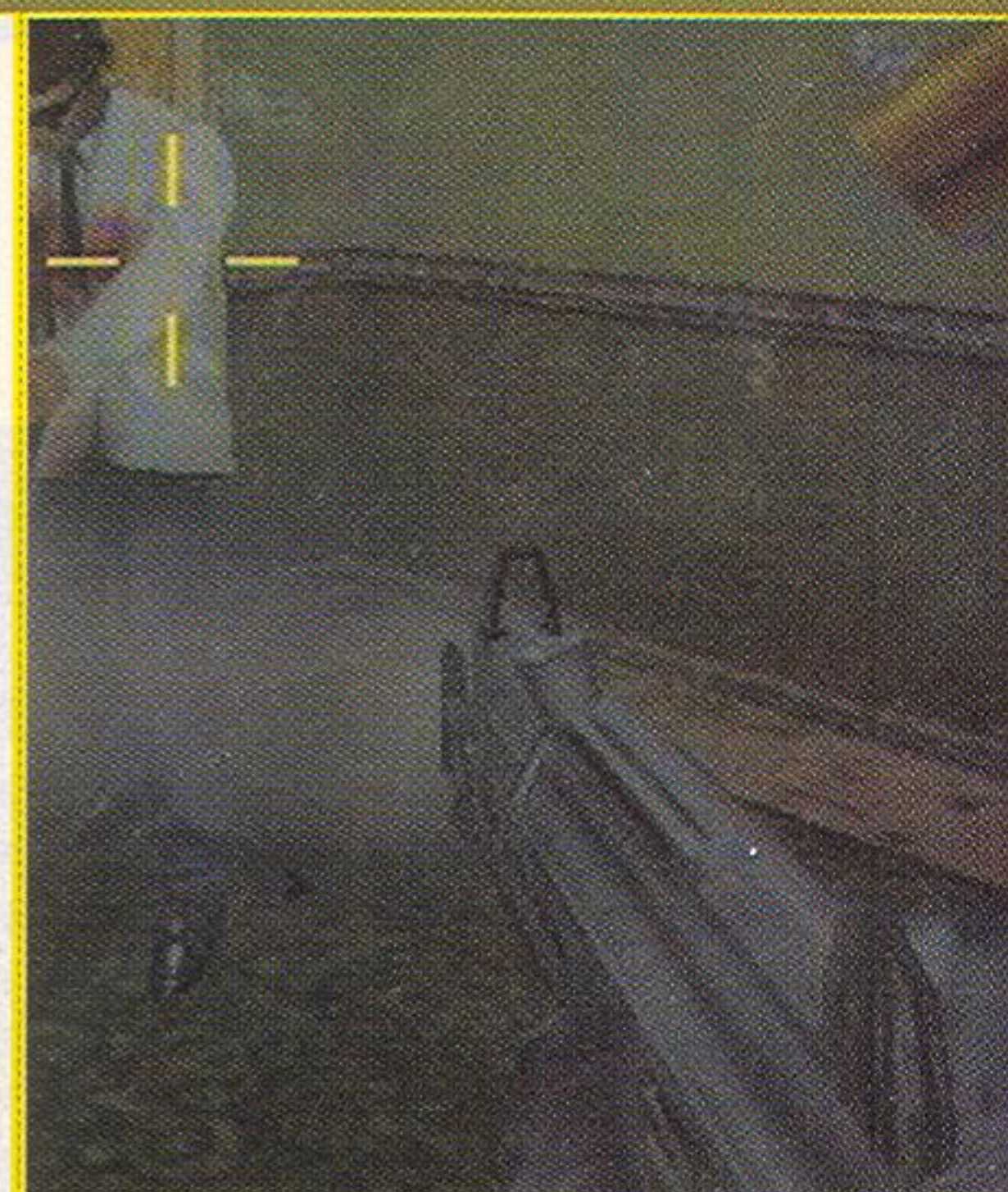
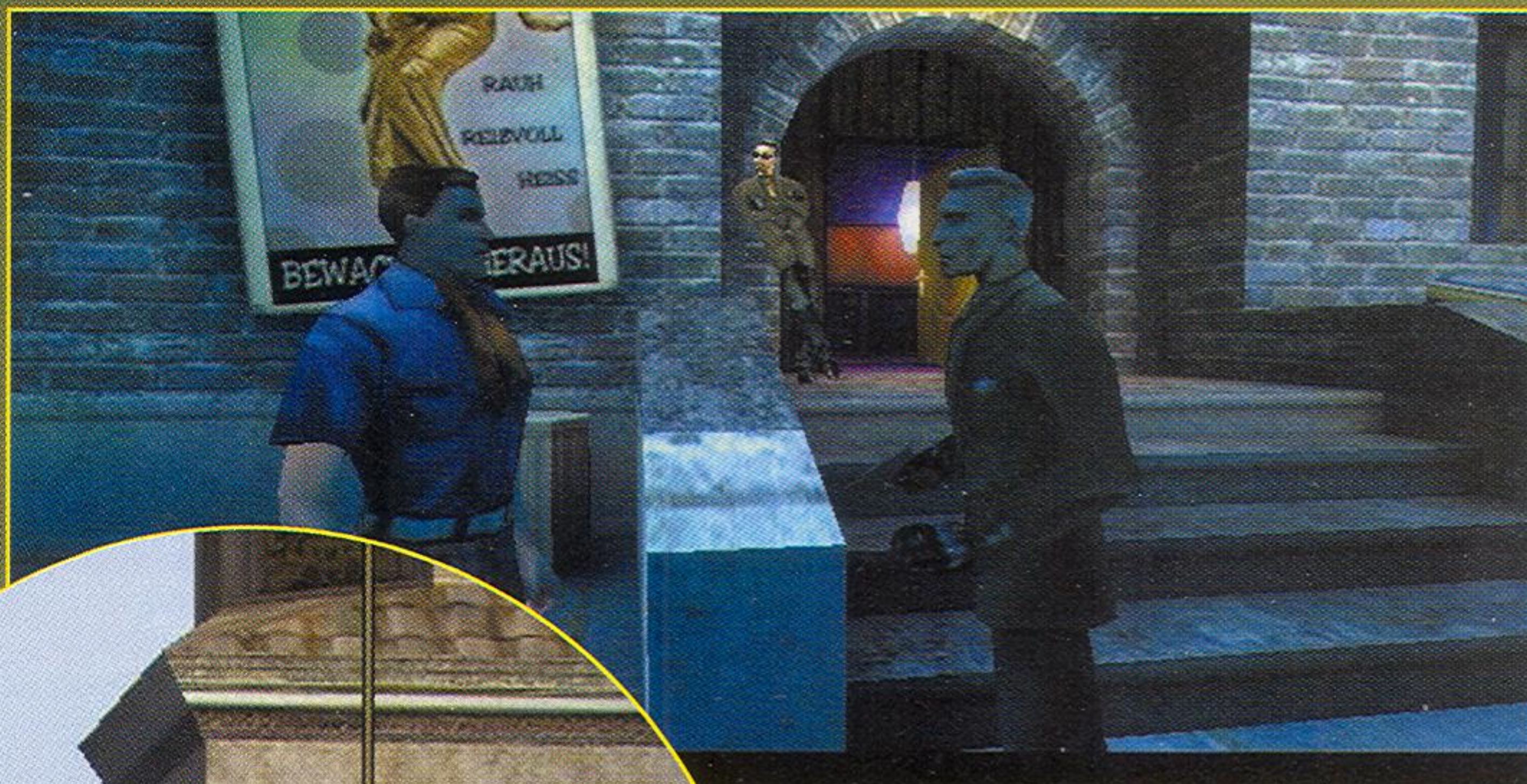
luată drept bună doar pe jumătate, pentru că, în general, pentru băieții răi înfățișarea ta este mai mult decât cunoscută. Este de ajuns să scoti nasucul acela fermecător un pic prea mult timp afară din ascunziș, și te vei trezi cu câteva nări în plus. Deci, dacă vrei să treci de o anumită porțiune bine păzită a nivelului, nu ai decât două opțiuni. Tragi, sau te strecoari. Prima este evidentă și mai ușor de abordat, dar poate alarma cam multă lume și restrânge factorul umoristic al jocului. Pentru a aprecia cu adevărat tot ceea ce cuprinde scenariul jocului trebuie să te strecoari, să folosești arme silențioase și să omori doar pe ascuns. Sunetul 3D te ajută foarte mult dacă ai timp să asculți. Cântărind fiecare pas, poți în același timp să tragi cu urechea la discuțiile purtate de NPC-uri, sau să discuți puțin cu "civili"

Proverbialul iepure a sărit din cel mai puțin suspect tufiș. Eu, un maniac al 3D shooter-elor realiste extrem de serioase, m-am trezit acaparat de un "simplu" joc de acțiune, care pe deasupra mai este și presărat din plin cu mișto-uri. Cum s-a întâmplat asta? Păi să vedem...

Fără a se vrea o experiență neapărat inovatoare, No One Lives Forever se înscrie pe traiectoria abordată și de Half Life, adică implică jucătorul într-un adevărat film interactiv, acțiunea și suspansul făcând totul foarte interesant. De fapt, am putea spune că NOLF este varianta jucabilă a unui film cu spioni în stilul anilor '60, exemple evidente fiind The Avengers, Austin Powers sau chiar seria James Bond. Cum se traduce asta în joc? În primul rând, avem un personaj principal absolut fermecător, cu limba ascuțită ca brișul, care execută misiuni de neconceput din perspectiva unui spion real, și se descurcă în orice situație. Cate Archer, eroina despre care vorbim, e din toate punctele de vedere la înălțime. Ca se îmbracă numai în costume mulate pe corp e de la sine înțeles, iar imaginea Umei Thurman în Avengers nu e departe de ceea ce o să vedeți aici.

Mai departe, avem un trio de eroi negativi tipici (cu tot cu planuri de dominare a lumii demne de Tintin), o gașcă de aliați desprinși direct din birourile MI5 (versiunea James Bond), iar dialogurile și voice acting-ul sunt excelente. Muzica și chiar interfața jocului intră și ele în horă, astfel că din primul moment al rularii jocului ești absorbit în





aflați în zonă, aceștia nemaifiind timorați de imaginea unor arme ce li se plimbă pe sub nas. Ceea ce vei auzi este destul de comic, fie pentru că satirizează anumite clișee ale filmelor de gen, fie din cauza factorului surpriză. Dezbateri filozofice sau dizertații tehnice xtreM de detaliate nu sunt peste puterile gărzilor din NOLF, dar totuși mult mai comune sunt cele dedicate aventurilor telenovelistice ale unor camarazi.

Pentru îndeplinirea sarcinilor strecurătoricești, orice agent secret care se respectă are la dispoziție un întreg arsenal de mașinării utile, fiecare dintre ele camuflată ingenios într-unul din accesoriile vestimentare sau de toaletă. Nici Cate nu face excepție, astfel că ochelarii servesc la fotografierea documentelor secrete, în timp ce parfumul poate literalmente adormi simțurile celui care îl trage în piept. Rujul se transformă în grenadă, iar centura o ajută să se cațere în locuri inaccesibile.

AI-ul cu care te înfrunți este remarcabil, și nu zic asta pentru că ar fi inuman de bun (deși în unele situații pare prea "sensibil"), ci tocmai pentru nota de umanitate pe care o are. Gărzile sesizează atât imagini cât și sunete, deci o monedă trimisă pe podea îi poate face să caute degeaba în direcția ei, în timp ce tu te strecoari tăcut(ă) prin fundal. Odată ce te-au descoperit și se angajează în schimbul de focuri (asta dacă nu preferă să alerge spre butonul de alarmă), vei vedea cum folosesc acoperirea oferită de obiectele

din jur sau cum și-o crează chiar ei răsturnând mese.

Revenind la disciplina strecuratului, trebuie menționat că jocul îi acordă acestuia o atenție demnă de Thief. Trebuie să analizezi suprafețele pe care vei călca, luminile care te pot dezvălui, ș.a.m.d. Monolith au ales să nu includă un mod de a privi "după colț", ceea ce s-ar putea zice că restrânge opțiunile jucătorilor. La o a doua privire vom descoperi însă că prima fracțiune de secundă după ce ai ieșit din acoperire nu vei fi detectat, deci dacă observi pericole, te poți retrage. Funcționalitatea este cam aceeași, dar modul "lean" ar fi fost de folos și în timpul luptelor.

Demn de Half Life

Sincer să fiu, nu cred că am mai jucat un action game de genul acesta, atât de bun, de la Half Life încolo. Soldier Of Fortune nu se ridică nici pe departe la nivelul NOLF. Este practic un joc pe care toată lumea ar trebui să-l încerce, dacă are ceva

putere de calcul în spate și acceptă jocurile "neserioase". Experiența este relativ unică, fiecare nivel având particularitățile sale de design și gameplay, unele dintre ele fiind chiar total deosebite (la un moment dat ești nevoit să sari dintr-un avion, sperând să-l prinzi din urmă pe purtătorul ultimei parasute de la bord).

Nivelele sunt destul de liniare în concepție, dar există obișnuitul drum ascuns ce îți permite să eviți gărzile din sectorul X. Pe ansamblu, liniaritatea aceasta mi se pare necesară pentru a păstra calitatea scenariului, deci o accept (și dacă tocmai eu o fac, atunci voi n-aveți încotro).

Un singur lucru aș avea de reproșat cu adevărat jocului, și anume multiplayer-ul absolut obișnuit. Poate însă, cu concursul comunității obișnuite de gameri meșteri mari, vom vedea și aici moduri de valoare a unui Counter-Strike.

Detalii

Producător:

Monolith
www.the-operative.com

Distribuitor:

Best Computers
Bd. Elisabeta 25
Tel. (01) 314.76.98

Aprecieri:

- + - atmosferă excelentă
- umor de calitate
- poveste captivantă
- AI-ul uneori prea sensibil

Detalii tehnice:

Procesor:	PII-300 (P3-500)
Video:	3D-8 MB (3D-32 MB)
Memorie:	64 (128) Mb RAM
Hard disk:	N/A

Verdict

9.0

PROJECT I.G.I.

Tip joc: FPS

Redactor: Dan Dimitrescu

Cu totii, în copilărie și nu numai, ne imaginăm ce meserie vom avea "când vom fi mari". Eu unul știu că am cântărit destul de serios la un moment dat două ocupații pline de misterul, aventura și importanța ce fac deliciul acelei vârste: tâmplăria și tractoritul. Au mai fost și alte opțiuni, dar niciodată nu mi-am închipuit că voi ajunge să scriu proză fantastică. Ei bine, privind avanpremierea jocului IGI, realizată de mine în numărul 12 al revistei noastre, exact asta mi se pare că fac.

Ceva e putred în Norvegia, mai precis în studiourile Innerloop. Design-ul acestui joc pare să se fi schimbat destul de mult de când am scris eu articolul în cauză. Inițial, el se voia un soi de James Bond 3D combinat cu Delta Force și Thief, în care jucătorul își putea alege după bunul plac modalitatea de acțiune. Exista opțiunea (sinucigașă, după

toate calculele) de a ieși în fața inamicului și de a-l provoca la duel, dar mult mai atractivă urma să fie calea ascunsă, de cercetaș târător prin bălării. Funcționalitatea "completă" a universului îți crea și îți bloca drumuri în cel mai interesant mod posibil. Spre exemplu, dispozitivele de securitate puteau fi scoase din funcțiune destul de simplu prin tăierea alimentării cu electricitate a obiectivului, dar odată cu ele picau toate celelalte mașinării electrice, inclusiv unele uși. Mai exista și varianta accesării calculatoarelor ce controlează tot sistemul de securitate, terminalele acestora fiind însă mult mai bine păzite.

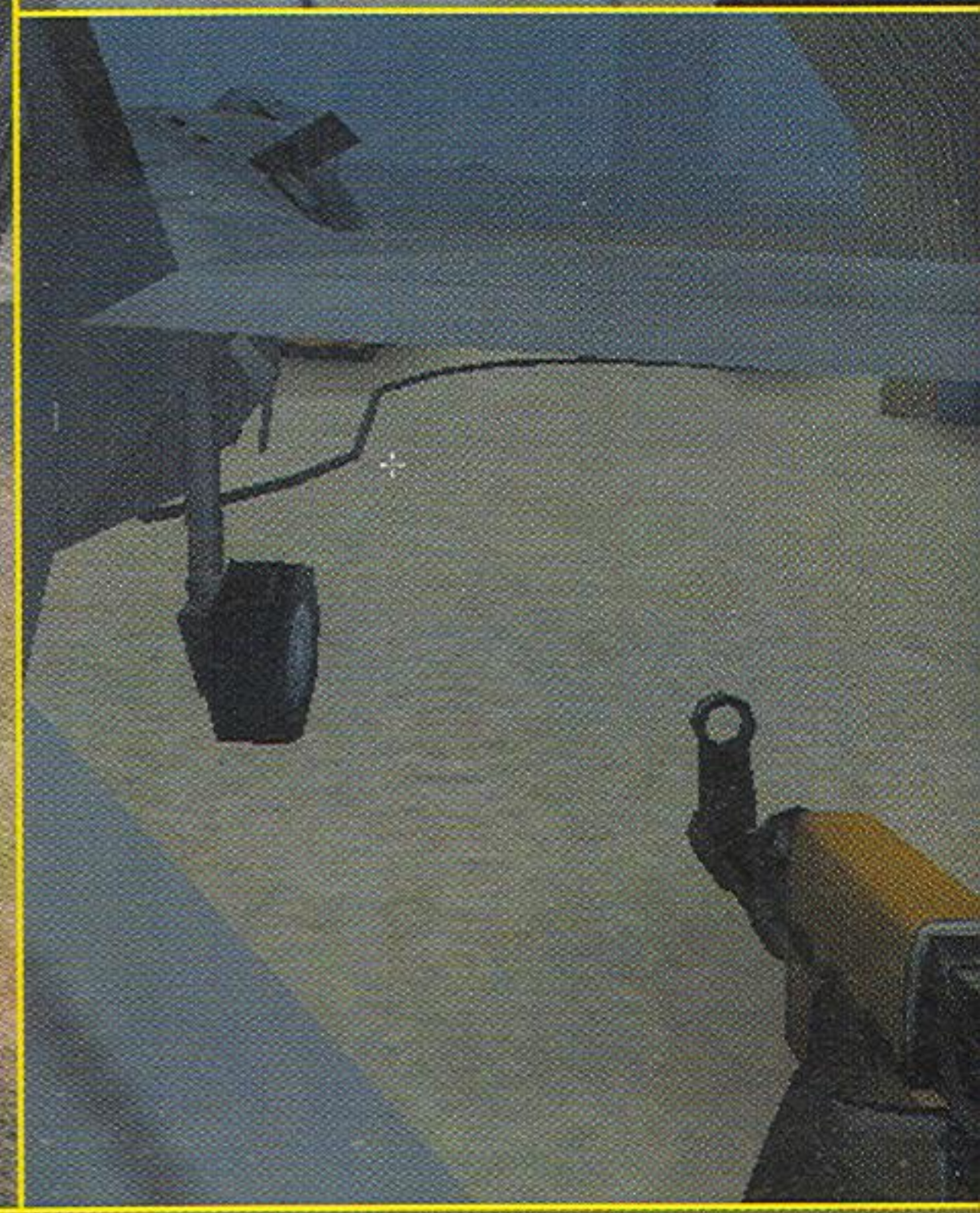
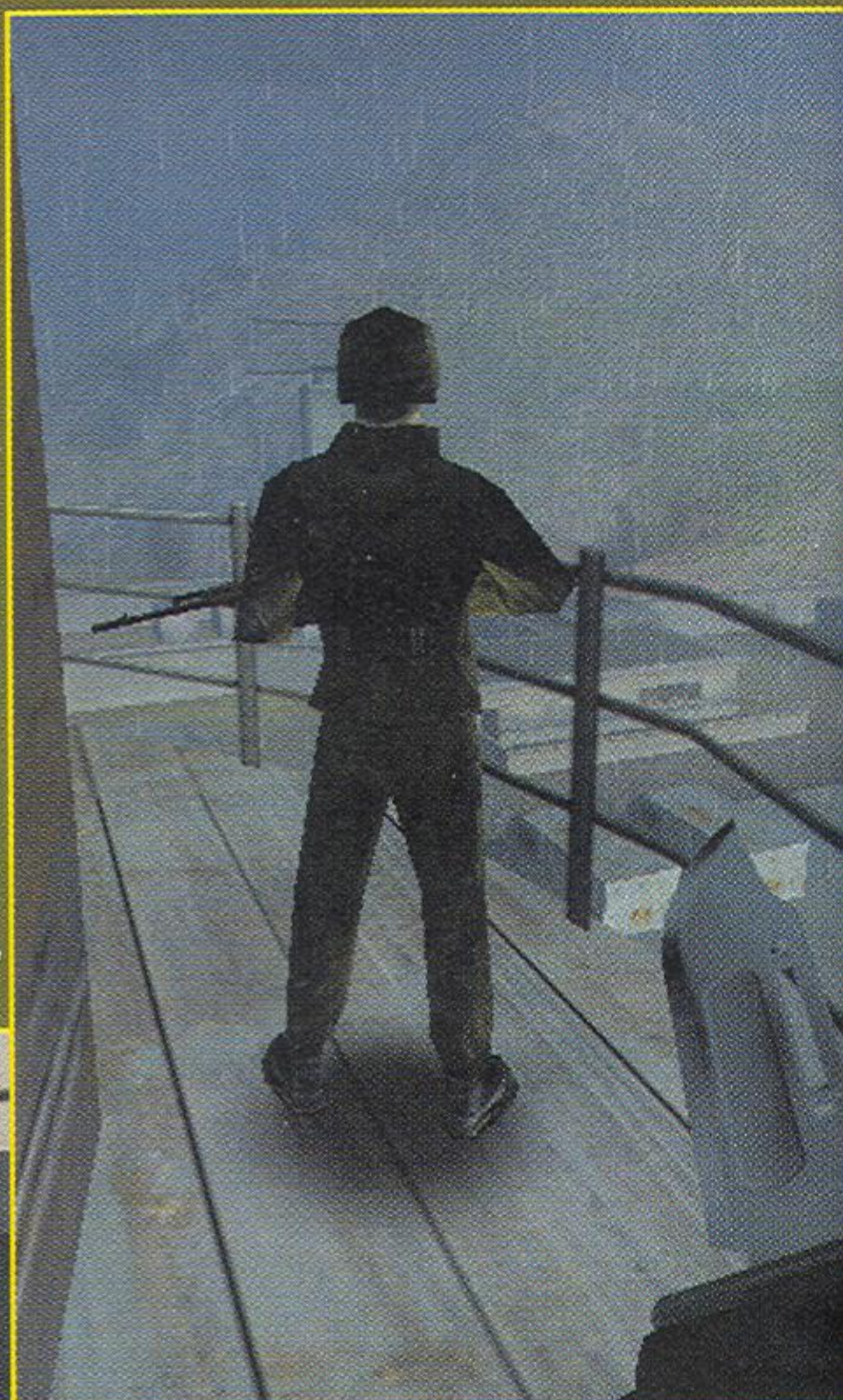
Cam așa suna planul inițial. În realitate, în IGI sunt implementate foarte puține din ideile de mai sus. Nici vorbă de curent electric ce poate fi tăiat, sau de alte

asemenea artificii. În schimb, camerele de luat vederi sunt comune prin nivele, iar evitarea lor este una din părțile plăcute.

Cercetasul

Folosind o versiune modificată a motorului grafic din Joint Strike Fighter, IGI se poate lăuda cu niște spații exterioare foarte întinse și destul de bine realizate. De aceea, acțiunea în interiorul clădirilor (și ele destul de reușite, peste nivelul Land Warrior) capătă un rol secundar. Bazele în care trebuie, de regulă, să pătrunzi, sunt complexe și bine păzite, dar ai la dispoziție două scule foarte bune pentru a te descurca: binoculul și laptop-ul. Postat pe un deal din apropierea perimetrului vizat, examinezi drumurile care ți se deschid și zonele periculoase. Apoi scoți din sac calculatorul, pe care primești imagini în direct de la sateliții de spionaj de deasupra,

și vezi aceeași zonă mai clar, doar acoperișurile stând în calea privirii tale (în unele nivele există lunetiști plasati pe terase acoperite, și dacă nu dublezi calculatorul cu ochiul, te fac ciur una-două). Pe lângă faptul că îți





dai seama exact care sunt traseele celor ce-ți dau mukul (dacă nu folosești bine laptop-ul), poți să examinezi, exact ca în Commandos, câmpul vizual al camerelor de luat vederi. Acesta este important pentru că nu vrei ca ochiul electronic să zărească umbra ta, vreunul din cadavrele lăsate de tine în spate sau, Doamne ferește, o altă cameră explodând.

Odată calea aleasă, urmează să treci la abordarea ei. Este foarte greu să reușești o pătrundere impecabilă, ajungând la țintă fără să tragi nici un glont, iar AI-ul prost al inamicilor face inutile asemenea eforturi. Dacă folosești arme cu amortizor și ai grijă pe cine și unde omori, îți poți crea un drum convenabil fără să dai alarma generală.

Am menționat mai sus AI-ul prost al soldaților inamici și mă simt dator să aprofundez un pic subiectul. Este de-a dreptul comică situația creată. Avem aici singurul joc de pe piață care creează spații exterioare comparabile cu seria Delta Force, și se pare că au preluat la pachet și problemele AI-ului. De multe ori vei omori pe cineva aflat la doi pași de colegul său, și acesta, presupunând că ai folosit o armă silențioasă, nu va reacționa în nici un fel. Ca să fii cinstit, trebuie să recunosc că AI-ul are și momente bune, și știe cu adevărat să tragă, dar momentele în care "e prost" sunt prea evidente pentru a nu strica farmecul jocului.

Sângerosul

Cu toate că nici aici nu s-au păstrat promisiunile (sau închipuirile mele) din trecut, armele sunt un punct bun al jocului. Deși nu există vânt și gravitație (și deci head-shot-urile sunt posibile chiar și cu pistolul, dacă te chinui nițel), balistica a

căpătat suficientă atenție. Gloantele pot ricoșa sau penetra obstacole, ceea ce înseamnă că nu orice perete pus între tine și adversar te protejează. Zgomotul de lemn sfâșiat este excelent ales, iar găurile care îți apar în jurul picioarelor, în timp ce stai ghemuit pe platforma unui turn de observație, te vor face să înțelegi repede ce este aceea o luptă cu puști de mare putere.

Sigur, există și aberații, cum ar fi implementarea puștii cu lunetă Dragunov. Aceasta are sunetul amortizat complet (deci putem presupune că folosește muniție subsonică), dar cumva reușește să penetreze vestele antiglont și să-i omoare pe cei din spatele lor fără nici o problemă. Totuși, consider că putem trece cu vederea această greșală, deoarece arma se încadrează foarte bine în game-play.

O reușită?

Este mare păcat de tot potențialul jocului. Un pic de AI pe ici și colo, o grafică nițel mai spectaculoasă și poate un modul multiplayer și am fi avut în față un produs de excepție. Interesant este însă că IGI poate fi comparat foarte ușor cu Delta Force, iar faptul că o companie relativ necunoscută reușește cam același rezultat ca ei "din prima" ar trebui să-i pună pe gânduri pe Novalogic.

Unicitatea acestui joc, reprezentată de elementele de "film cu agenți secreți" ar trebui exploatată mai mult - posibilitatea de a aluneca neobservat, de-a lungul unui cablu electric, pe deasupra unei întregi baze, este cu adevărat interesantă. Dar, din lipsă de inventivitate sau alte motive, doar câteva misiuni te lasă să faci trucuri de acest gen. Și astfel, ajungem într-un teritoriu deja explorat de alții...

Detalii

Producător:

Innerloop
Distribuitor: Eidos

Distribuitor:

Monosit
Splaiul Unirii nr. 4, Bl B3, Ap 10
Tel: 01-330.23.75

Aprecieri:

- + - câmp vizual larg
- parțial "open ended"
- AI-ul destul de prost
- lipsește întrucâtva detaliul grafic
- nu se poate salva în misiune

Detalii tehnice:

Procesor:	P3-200
Sistem	Windows 95
Memorie:	32 Mb Ram
CD-ROM	8x

Verdict

7.0



SACRIFICE

Tip joc: RTS - Redactor: Adrian Dorobăț



Acest început de an a fost destul de sărac în materie de jocuri interesante, însă din fericire am dat peste un joc destul de trecut cu vederea la sfârșitul anului trecut. RTS-ul Sacrifice este opera celor de la Shiny, care au reușit să mențină de-a lungul timpului o calitate constantă a jocurilor. Aici unii m-ar putea contrazice și, arătând cu degetul acuzatori către Messiah, ar putea să spună că aventurile diabolicului îngeras au fost cam greu de digerat. Treaba lor. Mie mi-a plăcut.

Sacrifice m-a surprins plăcut cu mult înainte de a-l juca propriu-zis. Mai întâi a fost con-

cursul "Sacrifică-ți computerul" la care fericitul american care își distrugea cât mai artistic PC-ul drept ofrandă unuia dintre zeii din Sacrifice primea drept premiu un calculator de la Alienware. Cei care știu despre ce e vorba vor saliva apreciativ: cel mai tare sistem de pe piață într-un ambalaj cu design futurist. Apoi au fost screenshot-urile care au apărut pe web, dezvaluind un univers bine conturat, cu o grafică splendidă, ce te făceau nerăbdător să pui mâna pe joc. Problema cu acest gen de jocuri pline de eye candy este că în momentul în care ajungi să te joci te întâmpină o mare dezamăgire



cauzata fie de gameplay, fie de AI, fie de mai știu eu ce bug-uri enervante. Nu este și cazul lui Sacrifice, care reușește să își țină în totalitate promisiunile.

Povestea reușește să se țină destul de departe de tiparele clasice: Eldar este un magician versat în științele oculte care își părăsește lumea muribundă cu ajutorul semibenevol al spiridușului Zyrynx, care îi cazuse în capcană. Acesta îl transportă prin meandrele spațiului și timpului într-un univers straniu aflat sub dominația unui panteon format din cinci zei: Persephone, James, Stratos, Pyro și Charnel. Aici el trebuie să aleagă cui să devină vasal, campania single-player dinamică fiind afectată de alegerile sale. Încet, încet, variantele vor fi tot mai puține, zeii ignorați sau atacați refuzându-ți disprețuitor ajutorul. După o profetie misterioasă urmează o întâlnire neașteptată cu un dușman mai vechi, și pe neașteptate te trezești că trebuie să înfrunți un zeu în luptă dreaptă. Dar deja v-am spus prea multe...

Eldar, pe lângă că este capabil să facă vrăji puternice, poate conjura creaturi din neant, acțiune pentru care are nevoie de două tipuri de resurse: mana și suflute. Pentru a acumula mana, el trebuie să construiască manaliți, un soi de sonde ce convertesc energia fântânilor de mana, surse naturale de energie pură ce sunt presărate pe insulele ce alcătuiesc universul jocului. În ceea ce privește suflutele necesare..., ei bine, la ce credeți că folosesc inamicii?

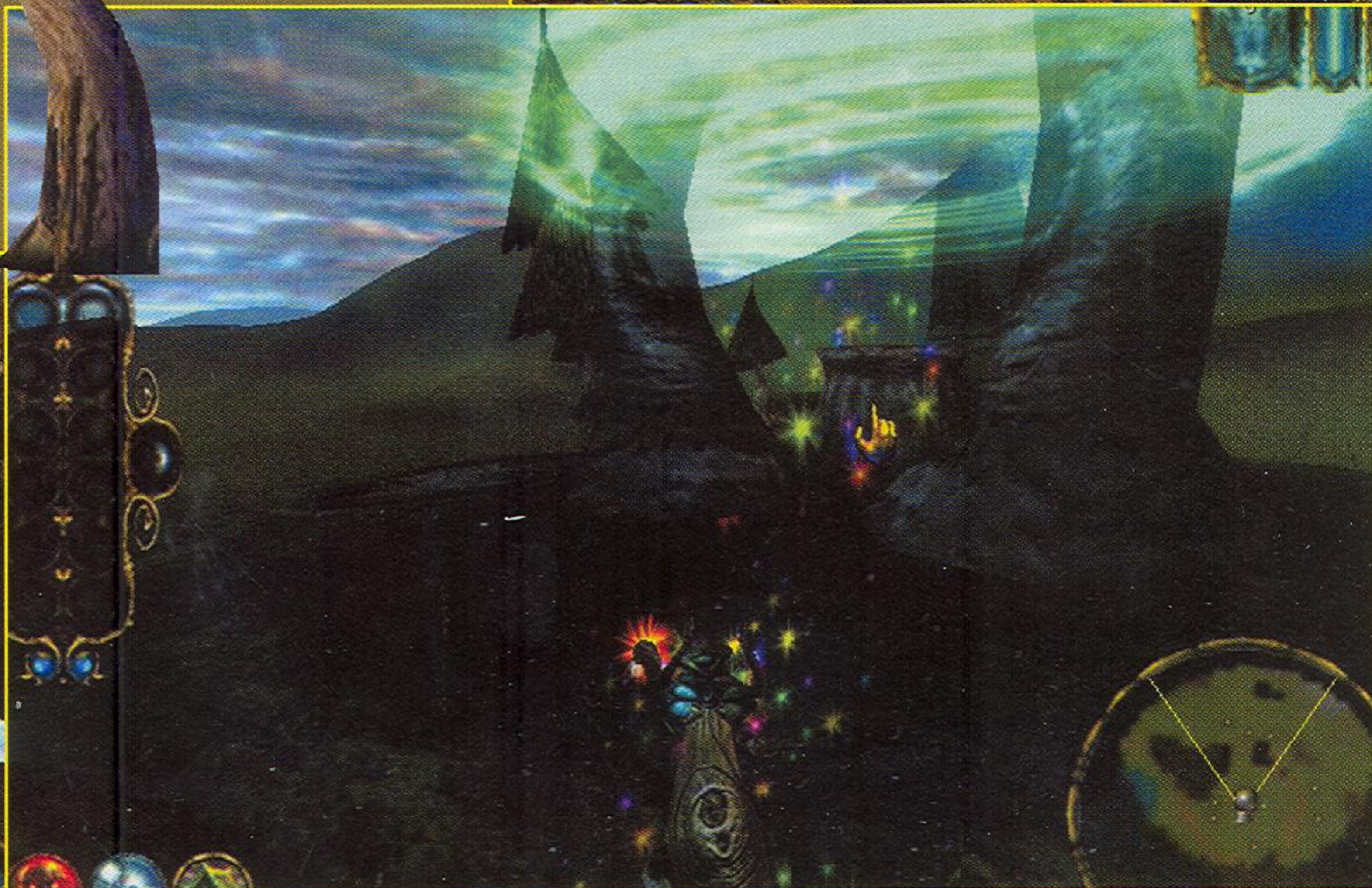
În momentul în care aceștia mor, lasă în urmă suflute pagân-roșiatice, ce pot fi convertite într-o refolosire ulterioară. Dacă până aici lucrurile sunt simple, aflați că micile amănunte conceptuale sunt cele care dau complexitate și fac deliciul jocului. Eldar, ca și ceilalți magicieni din joc, este practic imortal. Doar esența lor fizică poate fi distrusă și dacă acest lucru se întâmplă, ei pot reveni la viață dacă acumulează suficientă mana lângă un manalit sau lângă propriul altar. Altarul este cea mai importantă clădire din joc a unui vrăjitor și singura care îi poate aduce moartea în caz că este desacralizat. Tot altarul este locul în care niște creaturi necrofile pe nume Sac Doctors convertesc suflutele inamicilor în carne de tun. Manaliții sunt importanți în măsura în care sunt cât mai mulți, vrăjile și

conjurarea creaturilor înghițind o grămadă de energie magică. Mana se regenerează mai repede cu cât vrăjitorul e mai aproape de un manalit, dar ca acesta să nu fie nevoit să stea lipit de clădire tot jocul are la dispoziție un soi de iepurași grasuni și joviali numiți mana-hoars, care au rolul de baterii ambulante, transferind energia de la manaliți la vrăjitor.

Fiecare zeu oferă vrăji variate și creaturi specifice, unele cu abilități speciale, altele fără. Creaturile fac parte din trei categorii principale: cu atac corp la corp, cu atac la distanță și zburătoare. Ele se contra-balansează pe principiul jocului copilăresc "piatră, foarfecă, hârție": cele cu atac corp la corp

sunt efective împotriva celor cu atac la distanță, cele cu atac la distanță împotriva celor zburătoare și cele zburătoare împotriva celor cu atac corp la corp. Ce este interesant este că, atunci când termină cu succes o misiune încredințată de unul dintre zei, Eldar primește cadou o creatură mai puternică și o vrăjă de un nivel mai înalt de la zeul respectiv. Dacă între misiuni el își schimbă relațiile de vasalitate de la un zeu la altul, va sfârși cu un panoptic de creaturi diverse, ceea ce, planuit cu atenție, nu este chiar un lucru rău.

Luptele sunt alerte, convingătoare și totodată ușor de controlat, datorită interfeței bine puse la punct. Se pot desemna grupuri și waypoint-uri



familiar
structure as you may
now, is your altar. Your
et important structure
a link to your patron
Persephone.

Continue

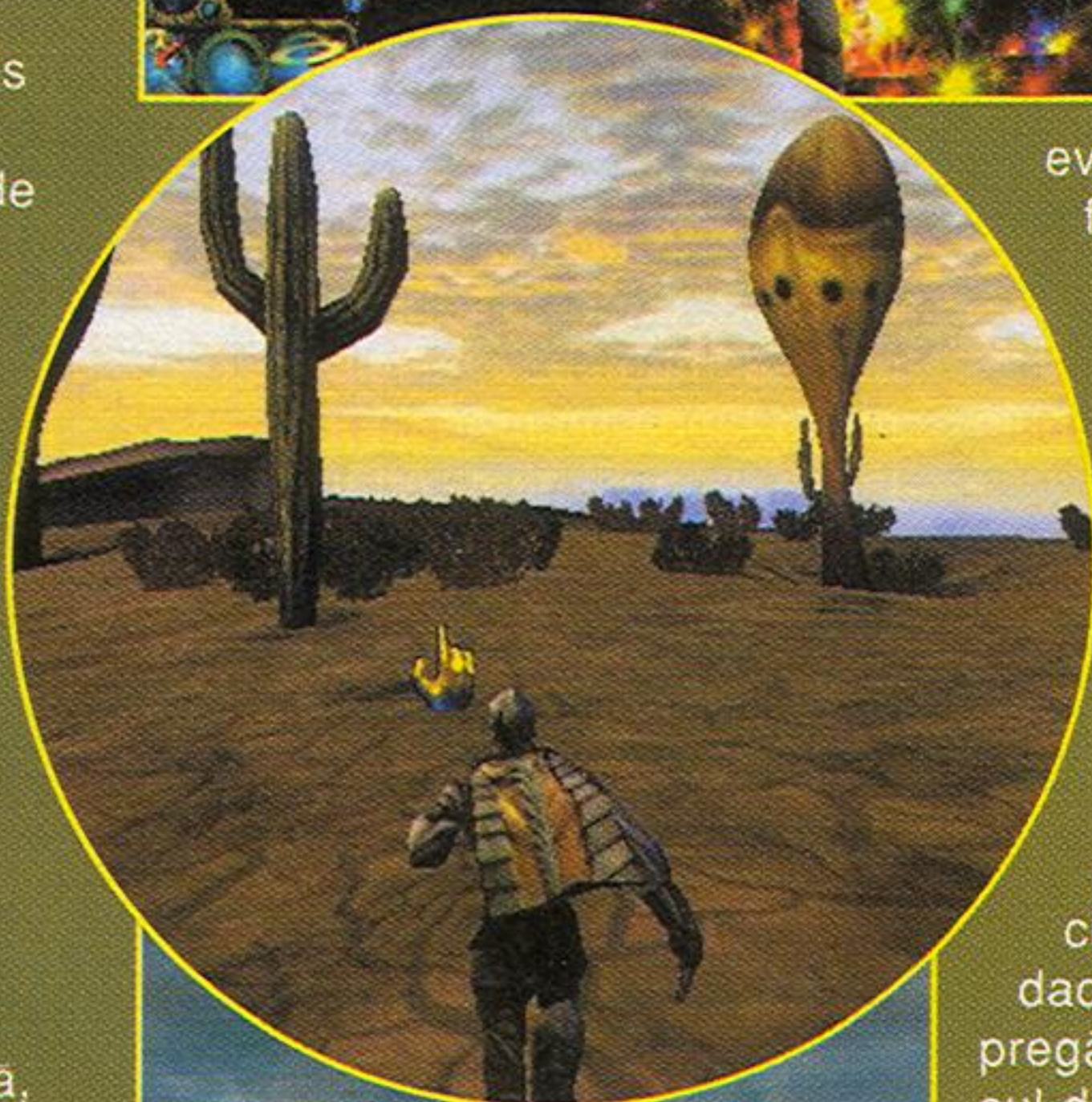
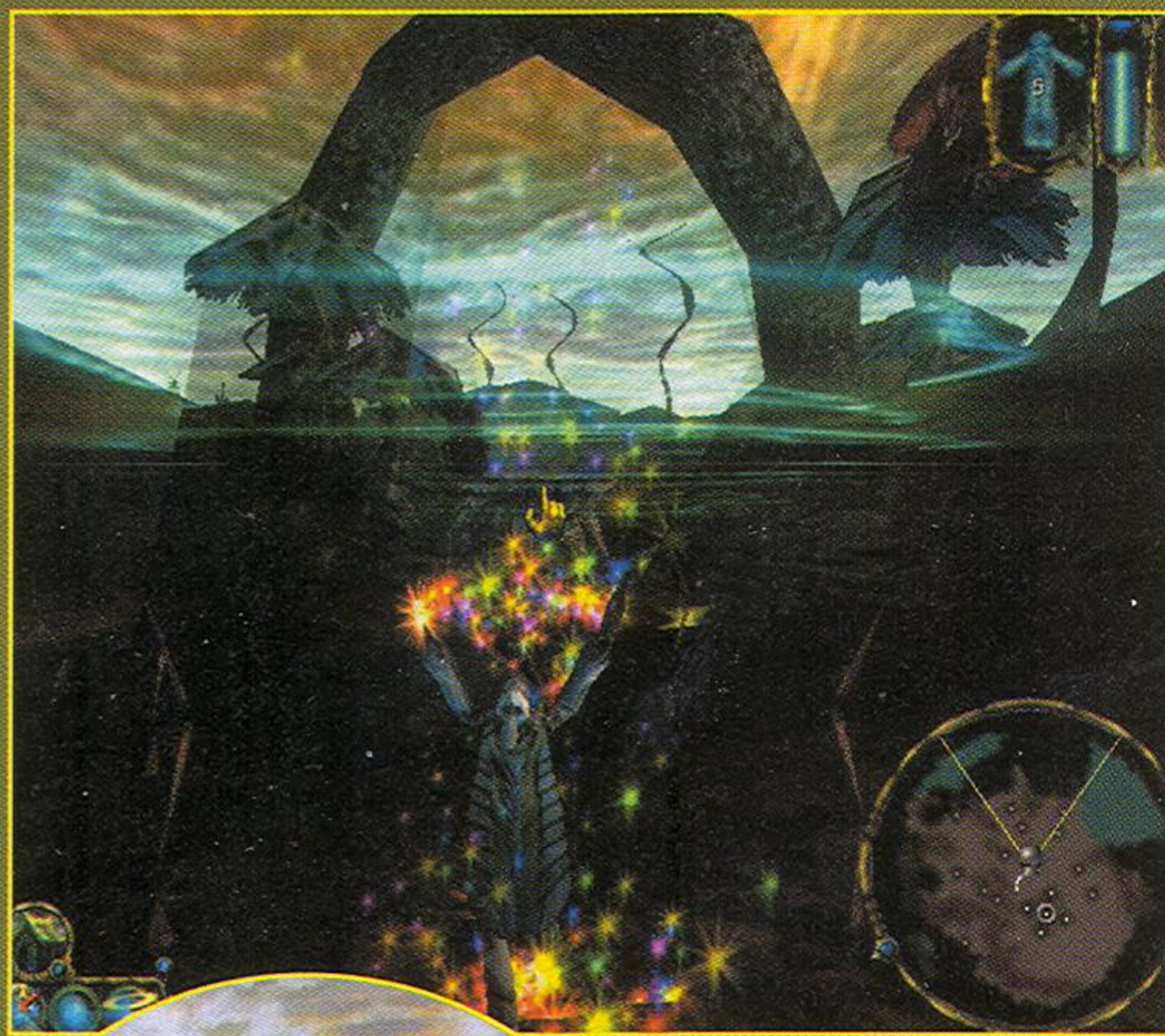
si exista si un meniu contextual bazat pe icon-uri disponibil prin apăsarea butonului drept, care contine si diversele tipuri de formatiuni dupa care se pot aranja trupele. Un click cu butonul drept pe un personaj sau o clădire activează o actiune implicită: atac, guard, advance sau defend.

Grafica, dupa cum am mai spus, este splendida. Creaturile sunt modelate perfect, peisajul este foarte detaliat, specific fiecărui zeu si se întinde până hăt în depărtare, cerul si lacurile arată foarte bine iar efectele speciale sunt demne de tot respectul. Ce e mai important este că nu sunt note discordante si se creează un univers straniu, dar credibil si atractiv.

Sunetul nu a fost lăsat deoparte, ba chiar din contră: vocile sunt excepțional alese, fiecare potrivită la fix cu personajul căruia i-a fost atribuită. Fallen-i lui Charnel sunt zăpăciți si peltici, Brainiac-i lui Stratos sunt aerieni si îngâmfati, Druizii lui Persephone sunt demni si respectuoși. Când dă o comandă, Eldar o rostește cu voce tare: "You are group one", "Guard me", "Advance", "Defend this structure", iar creaturile îi răspund, fiecare în felul ei. Acest schimb de replici este excelent, fiind chiar mai atractiv decât muzica de fundal, ce își servește scopul fără a fi ieșită din comun. Răcnetele, mugetele si vaietele din lupte sunt coplesitoare, vocea omniprezentului Zyryx punctând fazele cele mai importante: "Enemy spot-

ted", "Your creatures are under attack", etc. Unul dintre cele mai dureroase momente este cel în care auziți consecutiv următoarele două propoziții: "You are low on mana" - "An enemy wizard is approaching your altar". Unicul lucru pe care îl am de reproșat este falsul mister al incantațiilor: în momentul în care face o vrajă, Eldar (sau alt vrăjitor) rostește un șuvoi abracadabrant si semialeator de cuvinte din latină, ebraică si alte limbi moarte sau pe cale de dispariție. Ceea ce e interesant până în momentul în care aleatorul se răzbună si pune laolaltă sintagme gen "rara avis" "carpe diem", "Pionierul" sau "Leonardo" făcându-i pe cei ce mai țin minte o boabă de latină sau au cultură în materie de pantofi să se tăvălească pe jos de răs.

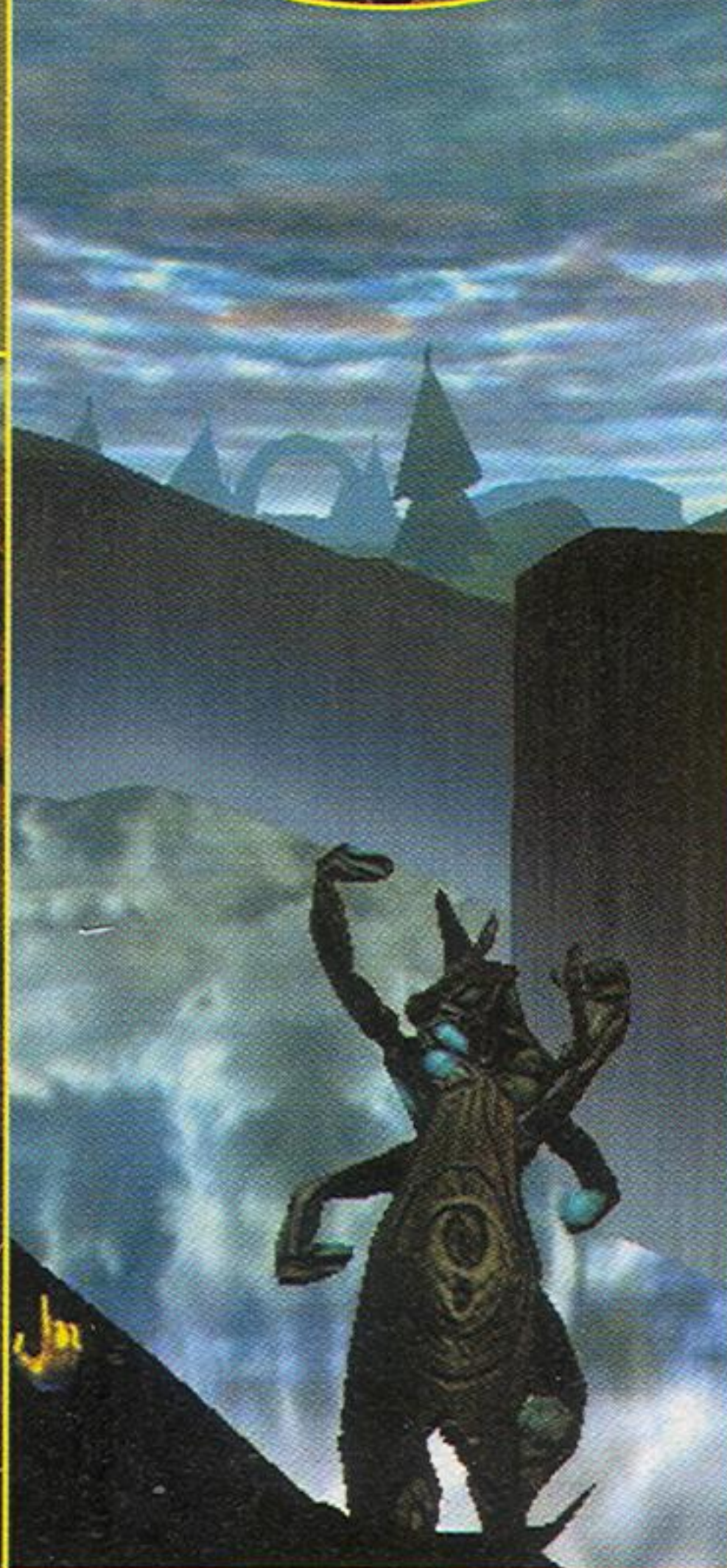
Si pentru că tot vorbeam de răs, e bine de menționat că Sacrifice are tocmai doza potrivită de amuzament, fiind injectat pe ici pe colo cu ironia mai mult sau mai puțin subtilă tipică Shiny: în momentul în care jucătorul moare si trebuie să încarce jocul, vocea lui Eldar spune "Of course that's not what really happened. Let me start again". James, zeul Pământului, este reprezentat ca un vierme mai mare si are o minte pe măsură, îngâmfarea lui Stratos este reprezentată prin faptul că are un balon cu o față zâmbitoare desenată pe el în loc de cap, iar Charnel este de un cinism bin-



evenit, umorul său acid făcându-l preferatul meu. Până când si-a luat-o în cap si a trebuit să îl elimine. Life is like a box of candies...

Cele câteva meciuri multiplayer pe care le-am jucat s-au dovedit interesante, patru moduri de joc (skirmish, slaughter, soul harvest si domination) dovedindu-se suficiente pentru variație, chiar dacă jocul single player nu te pregătește prea mult pentru haosul din multiplayer.

Per total, Sacrifice este un joc bine încheiat, un suflu nou în genul RTS si probabil unul dintre cele mai bune titluri de pe piață din această perioadă. Până la Black&White.



Detalii

Producător:

Strategic Studies Group
www.ssg.com.au

Distribuitor:

Monosit
Splaiul Unirii nr. 4, Bl B3, Ap 10
Tel: 01-330.23.75

Aprecieri:

- ⊕ - este colorat, atât pe verticală, cât si pe orizontală.
- un joc excelent pentru cei lipsiți de imaginație si simț artistic.
- ⊖ - dacă tot există nave ce arată a plămâni scuipați, de ce oare nu au făcut si nave care să arate a stomace întoarse pe dos?

Detalii tehnice:

Procesor:	P266
Video:	4MB
Memorie:	32
Hard disk:	250

Verdict

8.9

GUNLOK

Tip joc: RTS / RTT

Redactor: Adrian Dorobăț

Americanii care au crescut cu abonamente la reviste de benzi desenate ce portretizează aventurile post-apocaliptice ale unor eroi musculoși și semi-abrutizați gen Judge Dredd simt cum un fior visceral le gădila vezica la gândul că într-un viitor nu foarte îndepărtat lumea va tremura sub teroarea unor frigidere mutant sau a unor mutanți frigizi. După cum se va vedea, reciproca este aproape întotdeauna valabilă. Temerile le sunt adesea alimentate de imaginația perfidă a unor producători de jocuri, în cazul nostru de Rebellion, cunoscuți pentru un alt joc dătător de spaimă, pe numele lui Alien versus Predator.

Aceștia au încercat să nu se îndepărteze prea mult de șabloane în Gunlok, lucru ce nu le-a reușit din fericire decât în cazul storyline-ului. Jocul este un squad based real time tactics în care Gunlok joacă rolul unui hibrid

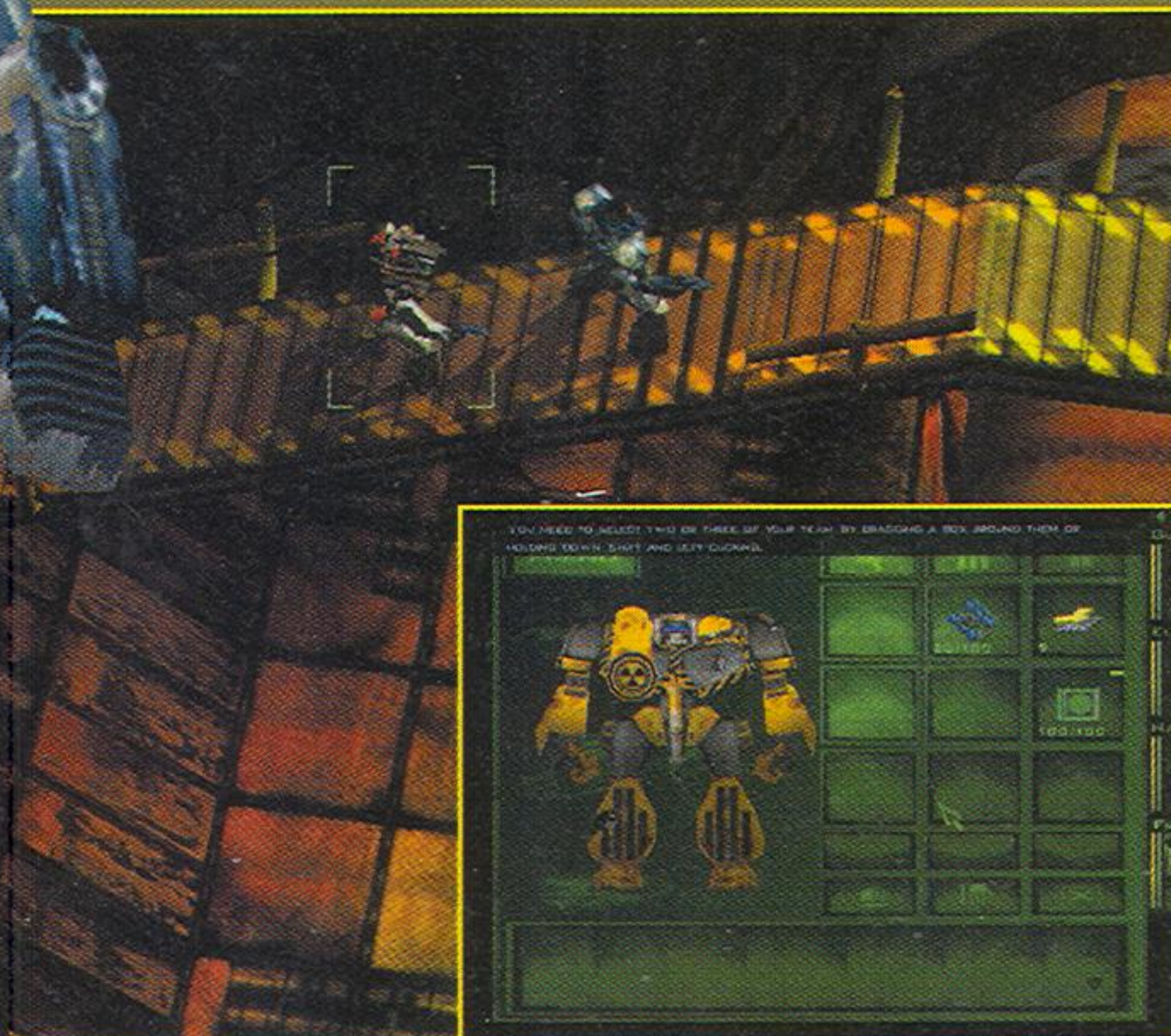
jumătate om-jumătate mașină-jumătate trenuleț electric care încearcă să elibereze supraviețuitorii umani ai celui de-al treilea război mondial de sub tirania mașinilor ce perpetuează la infinit luptele pentru care au fost concepute, chiar dacă corporațiile care le-au programat au sucombat de mult. El este sprijinit în demersul său eroic de trei roboți: Hark, Frenk și Elint, fiecare cu avantajele și dezavantajele sale. Jocul seamănă destul de mult cu Commandos, în sensul că inamicii au un field-of-view vizibil sub forma unei raze verzi ce mătură terenul în fața lor, precum și un field-of-hearing, desemnat printr-un cerc de diverse mărimi de jur împrejur. În plus, Gunlok și acoliții săi trebuie să evite pe cât posibil confruntările directe și să se folosească de abilitățile specifice ale fiecărui robot pentru a termina fiecare dintre cele 15 lungi misiuni din care este compusă campania single-player. Gunlok poate trage cu un puls electromagnetic devastator, Hark este iute de picior dar fragil, Frenk este blindat și înarmat până în dinți cu armament greu, iar Elint are un braț multifuncțional care acceptă mai multe compo-



nente decât o răzătoare Woerner.

Asemănările cu Commandos se opresc însă aici, Gunlok aducând unele elemente noi (pentru acest gen de joc), care sunt destul de interesante: prin apăsarea tastei Space se pornește modul de pauză activă, în care acțiunea intră în stand-by, însă personajele pot primi în continuare ordine, pe care le vor executa în ordinea în care le-au primit. Se pot crea astfel ambuscade, atacuri multiple coordonate și tot felul de alte bijuterii tactice ce pot înclina balanța unei confruntări către victorie. Artificiile tactice sunt sprijinite și de faptul că personajele pot planta mine sau decoy-uri auditive sau că pot trage în timp ce se mișcă. Sistemul de inventar și upgrade este foarte flexibil, fiind o combinație de paper-doll tip Diablo cu un un inventar gen System Shock. Lucrurile bune se opresc însă aici:

utilizarea waypoint-urilor și jucabilitatea în general sunt afectate de un pathfinding mai mult decât defectuos, care face ca unitățile proprii să se rătăcească pe drumul către țintă sau pe cele inamice să fugă aparent fără motiv din toila bătăliei. Parte a problemei este și concepția grafică 3D a jocului, cu cameră manevrabilă și arhitectură supraetajată complexă care te face să pierzi minute bune până reperezi un personaj, un inamic, sau chiar ieșirea din nivel. Povestea nu are pic de adâncime, un umanoid degenerat cu intenții misterioase pe numele Maskelyn fiind introdus pentru a însuși atmosfera, însă fără prea mare succes. Per total însă calitatea jocului depășește iritarea produsă de bug-uri, astfel încât până la apariția lui Commandos 2 sau Fallout Tactics, cei interesați de acest gen de jocuri au ceva cu care să își facă așteptarea mai ușoară.



Detalii

Producător:

Rebellion
www.gunlok.com

Distribuitor:

Monosit
Splaiul Unirii nr. 4, Bl B3, Ap 10
Tel: 01-330.23.75

Aprecieri:

- Asemănarea cu Commandos
- Personajele foarte detaliate
- Pauza activă
- Sistemul defectuos de mișcare al personajelor
- Camera care mai mult te-ncurcă decât te ajută.

Detalii tehnice:

Procesor:	P200 MMX
Video:	Direct3D
Memorie:	64 Mb
Hard disk:	650 Mb

Verdict

8.3

DELTA FORCE LAND WARRIOR

Tip joc: FPS - Redactor: Dan Dimitrescu



Deși ar putea fi considerată una din cele mai serioase și constante firme realizatoare de simulatoare, Novalogic mă uimește datorită încăpătânării cu care își reeditează greșelile de la un joc la altul. Aflată la al treilea episod, seria Delta Force ar fi putut fi deja vârful de lance al genului din care face parte. În loc de asta, se complăce în mediocritate și nu servește decât la a ne umple un pic timpul până la apariția unor proiecte mai interesante, cum ar fi Flashpoint.

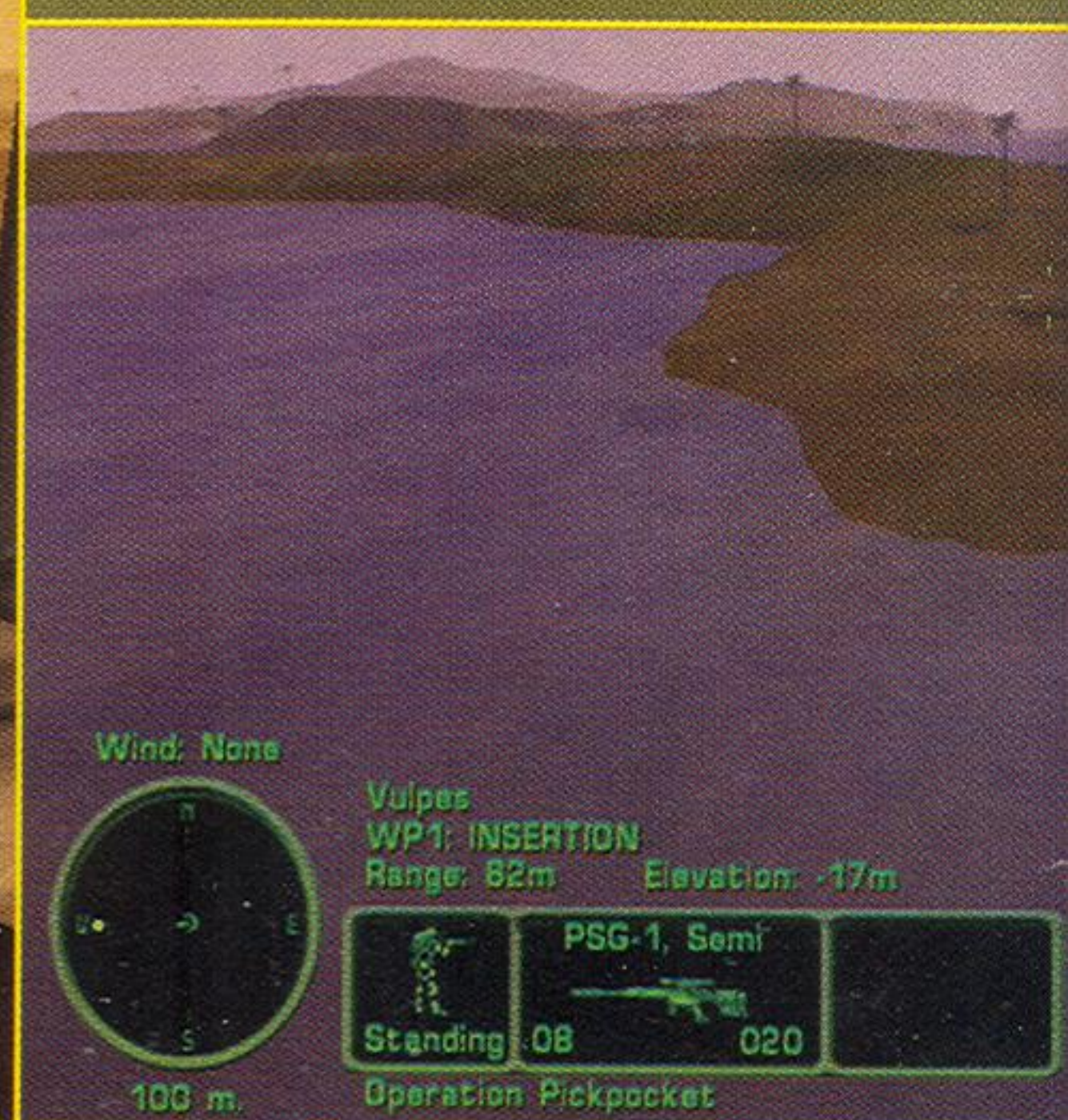
Pe dinafară-i vopsit gardul...

Cred că deja trecerea la motorul grafic nou, accelerat complet 3D, nu mai este o noutate pentru nimeni. Care sunt însă rezultatele acestei schimbări, vom vedea acum.

În primul rând, se obțin aceleași spații deschise foarte largi, de data aceasta la o viteză de rulare acceptabilă.

Suprafața terenului arată un pic mai bine, dar s-au pierdut asperitățile care îl făceau mai puțin plicticos de privit. Vegetația este încă sporadică, iar iarba înaltă din Delta Force 2 a dispărut cu desăvârșire. Pentru lunetiști, acestea sunt vești extrem de proaste, ei găsind mult mai greu ascunzișurile necesare ocupației lor. În jocurile multiplayer cu un număr redus de participanți însă, spațiile extrem de mari ce trebuie supravegheate rezolvă într-o anumită măsură această problemă.

În al doilea rând, trebuie să vorbim despre obiectele poligonale. Fie că e vorba de clădiri, vehicule, vegetație (copacii prezenti aici și colo) sau structuri statice, se remarcă o îmbunătățire substanțială a calității reprezentării lor, datorată în primul rând texturilor filtrate. Mai important este că apariția lor pe ecran nu mai generează un slide-show de prost gust. Chiar și clădirile mari îți lasă frame-rate-ul în pace, indiferent dacă ești în afara sau în interiorul lor. Lăudata creștere în complexitate a interioarelor clădirilor este sesizabilă, dar exceptând cazul labirinturilor egiptene, nu mi se pare că această complexitate este exploatată foarte bine din punctul de vedere al game-play-ului.



...dar leopardul lipsește

Problema jocului nu stă însă în anumite neajunsuri grafice, ci în mecanismele lui interioare. Ca în mai toate jocurile scoase de această firmă, misiunile sunt scriptate. Roboții așezați la calculator se vor distra probabil urmând pas cu pas planul de acțiune propus de designeri. Oamenii normali, care, după o vodcă - două, mai intră și pe sens opus, se vor trezi destul de plictisiți. Asta pentru că AI-ul este atât de prost, încât nu numai că refuză să reacționeze corect la războiul dus de tine, dar de multe ori nici nu te bagă în seamă. Atunci când, într-un final, catadicsește să-ți acorde nițică atenție, aceasta ia forma ciuruirii peisajului. Dacă ai nițel curaj (la urma urmei e doar un joc) poți să mergi la pas spre el

pentru a-i tăia gâtul. Ca să fie corect, voi recunoaște totuși că există și situații în care, inexplicabil, îți zboară capul de la 2 kilometri.

Rambo în acțiune

Și ajung la ceea ce salvează jocul într-o anumită măsură: modelarea armelor. Vizual și auditiv, acestea sunt la înălțime. Pur și simplu este o plăcere să tragi cu arma, lucru de altfel valabil și pentru celelalte jocuri ale seriei. Că aceste arme sunt mult prea puternice, e o cu totul altă problemă. Shotgun-urileucid (cu alicie), dintr-un foc, oameni aflați la 150 de metri, ceea ce e mai mult decât dubios.

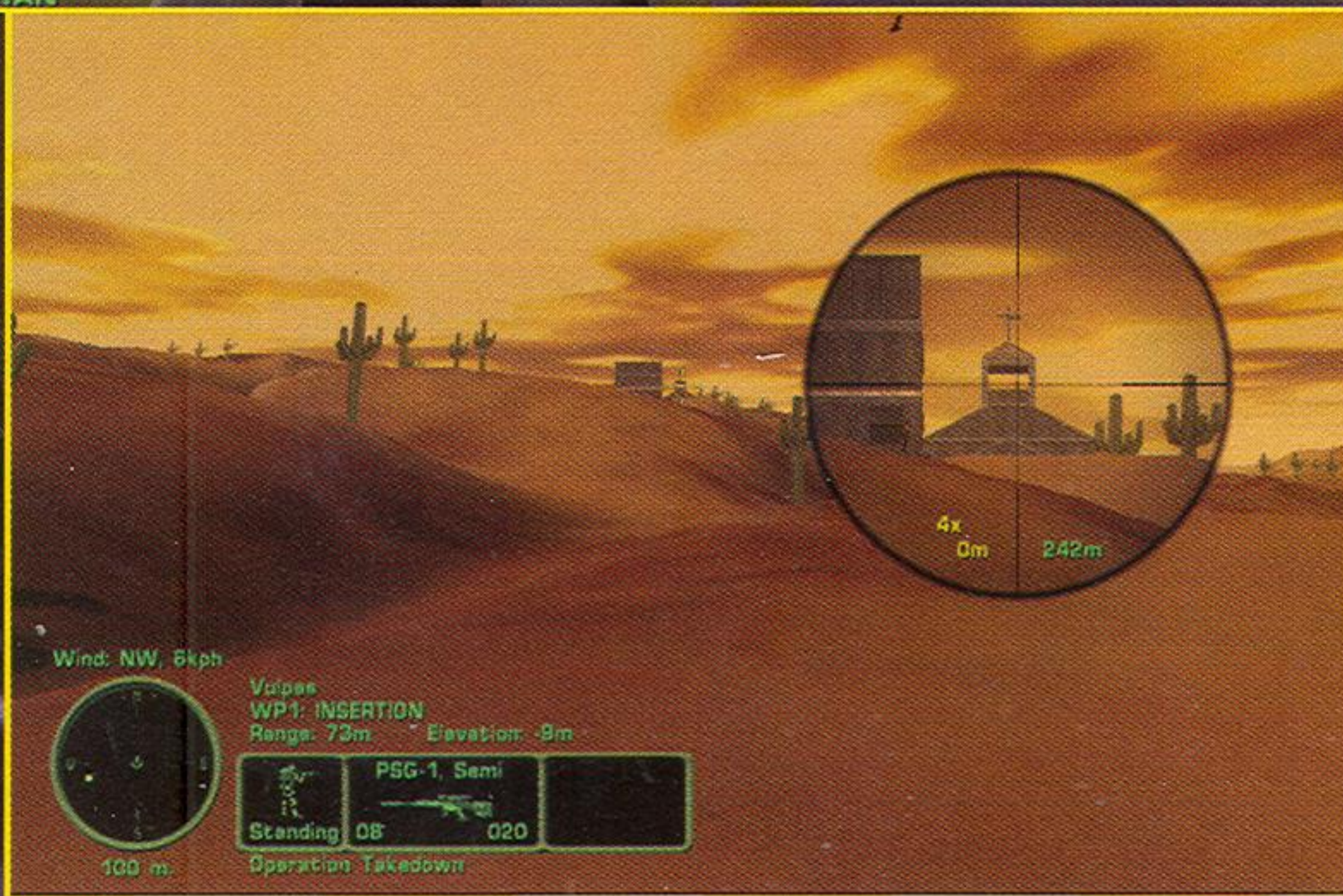
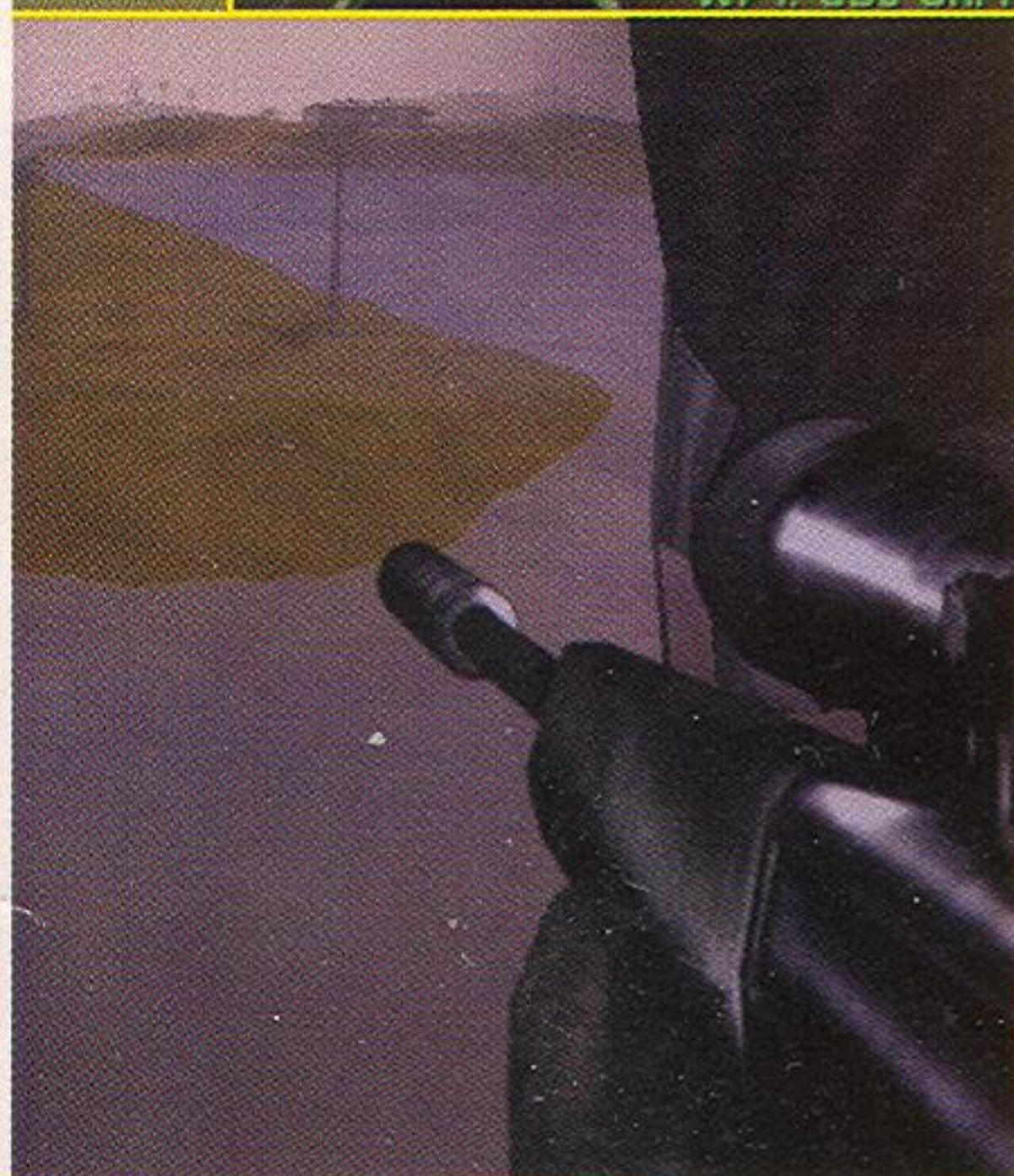
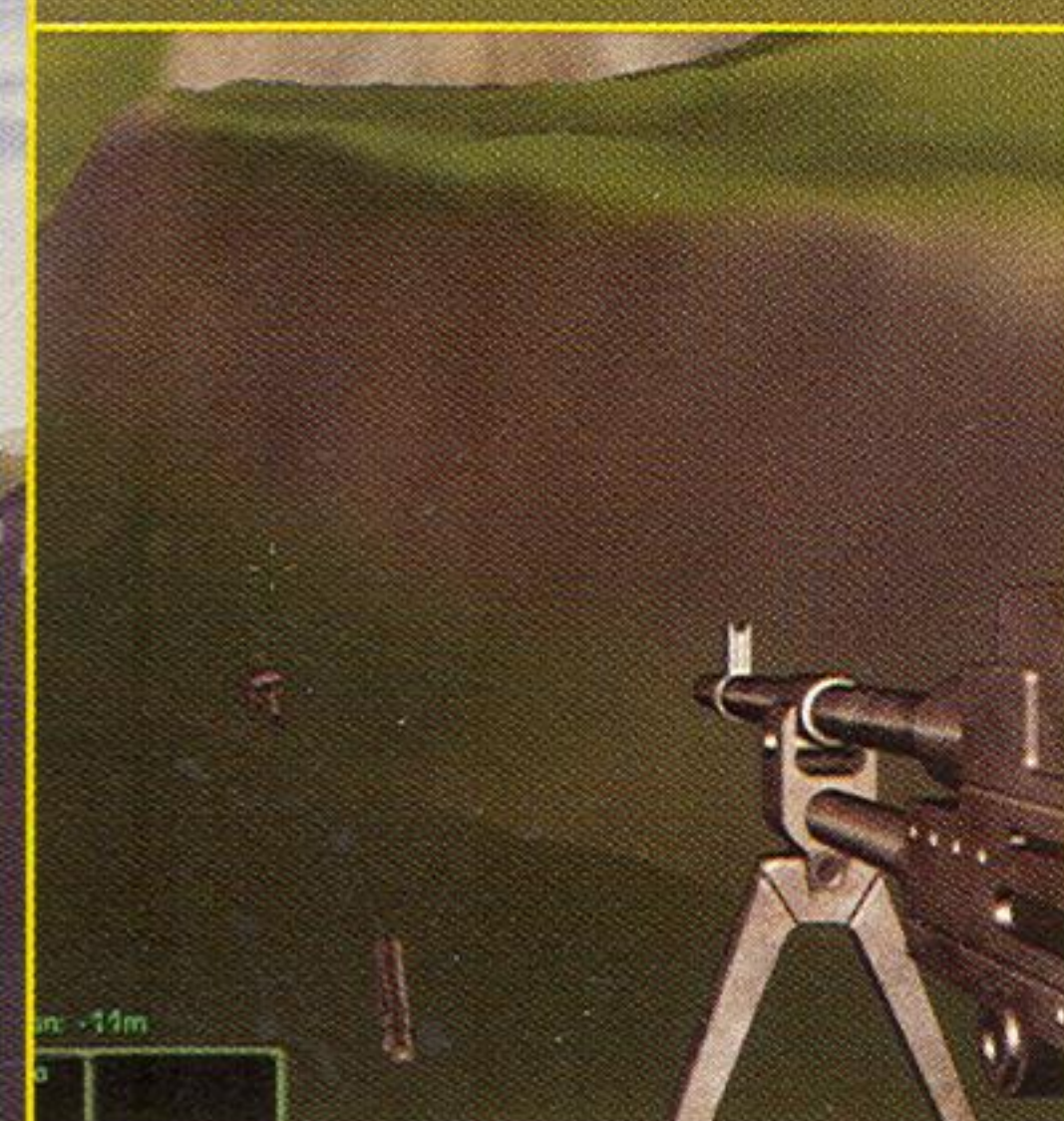
Mi se pare interesant de notat noua organizare a inventory-ului purtat de soldați.

Fiecare dintre aceștia primește un pachet promoțional conștând în următoarele: un pistol (normal, cu amortizor sau subacvatic), un pistol mitralieră (cam aceeași idee), o pușcă în toată regula (adevăratul arsenal intră aici), un tip de grenade și ceva obiecte utile (termen ce include rachete anti-tanc, mine Claymore, veste antiglont sau muniție suplimentară). Ciudată, în opinia mea, această împărțire. Dacă un lunetist o avea sens să care după el un pistol mitralieră MP5 în vederea unor surprize neplăcute, nu văd utilitatea acestuia în cazul unui mitralior. Dar, acestea sunt doar detalii.

Fanaticii armelor de foc vor observa cu plăcere că au mult mai multe jucării la dispoziție,

dintre noutăți fiind cu adevărat deosebite o variantă a puștii cu lunetă PSG-1, dotată cu amortizor (de departe cea mai utilă armă din joc) precum și OICW-ul, arma de bază a proiectului Land Warrior. Despre acest prototip interesant am mai vorbit mai demult (la Spec Ops 2), deci nu voi mai irosi spațiul acum cu explicații tehnice. Rețineți doar că nici în DFLW nu ni se oferă o implementare completă a ei, ci doar un surrogat conștând într-o pușcă de asalt dublată de un lansator de grenade. De altfel, titlul pompos al jocului, care face referire la un program de înzestrare tehnică a armatei americane, este doar atât - un titlu. Exceptând armele, nu primim nimic din acest program, ocazia fiind irosită.

Toate acestea fiind spuse, este de datoria mea să vă avertizez că singurul aspect strălucit al jocului sunt partidele multiplayer (de la 5-6 jucători în sus). Cred însă că deja asta poate fi considerată o tradiție..

**Detalii****Producător:**

Novalogic
www.novalogic.com

Distribuitor:

Best Computers
Bd. Elisabeta 25
Tel. (01) 314.76.98

Aprecieri:

- ✦ - accelerare 3D completă
- spații mari interioare și exterioare
- ✦ - au uitat să includă cod-ul pentru AI
- a dispărut iarba

Detalii tehnice:

Procesor:	Pentium 350 Mhz
Video:	Compatibil Direct3D
Memorie:	64 Mb Ram
Hard disk:	200 Mb

Verdict**6.8**

HITMAN: CODENAME 47

Tip joc: FPS/Action - Redactor: Dan Dimitrescu

Eu, Tobias Rieper, mărturisesc. Sunt, sau mai bine zis, am fost un ucigaș plătit. Da, desigur, merit expresiile pline de scârbă întipărite pe fețele dumneavoastră, dar vă rog totuși să-mi ascultați povestea. Poate după aceea veți înțelege mai bine ce a însemnat aventura vieții mele.

Născut asasin

Este oare vina mea că am ales această profesie? Amintirile mele cele mai vechi datează din perioada evadării dintr-un centru de antrenament dedicat exclusiv acestei meserii. Mai apoi, singurul drum ce mi s-a deschis în față a fost tot acesta, de parcă cineva mi-ar fi ghidat viața din umbră.

Vă asigur însă că, împotriva aparențelor, toate țintele pe care le-am eliminat și-au meritat soarta. Traficanți de droguri și arme, teroriști internaționali, mafioți chinezi și polițiști corupți, aceștia sunt cei de care m-am ocupat. În esență sunt un personaj pozitiv, cu care s-ar putea identifica fiecare dintre voi (dacă nu ar fi vorba de viața mea ci de, să zicem, scenariul unui joc pe calculator, as cataloga asta drept comercialism). Că s-a întâmplat ca în cursul misiunilor mele să fiu nevoit să ucid persoane nevinovate, e cu totul altă problemă, dar am plătit pentru asta. Agenția ce mă angajase mă penaliza pentru fiecare victimă nenecesară și orice masacru bătător la ochi ar fi dus la rezilierea "contractului de muncă" și alte consecințe mult mai neplăcute.

Pe parcursul scurtei dar intensei mele cariere nu mi s-a dat niciodată posibilitatea să-mi aleg lovitura următoare, sau data și locul la care va

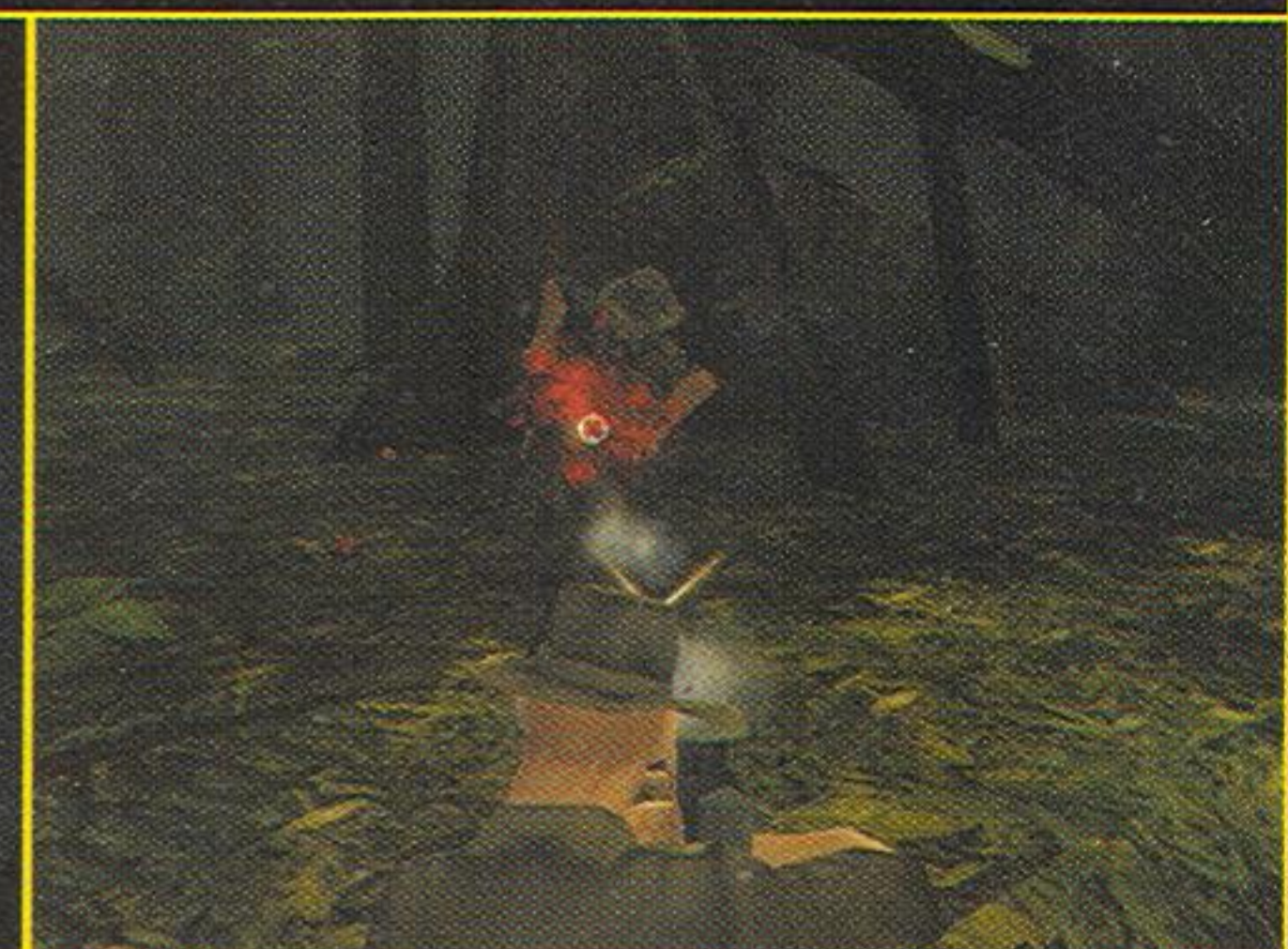
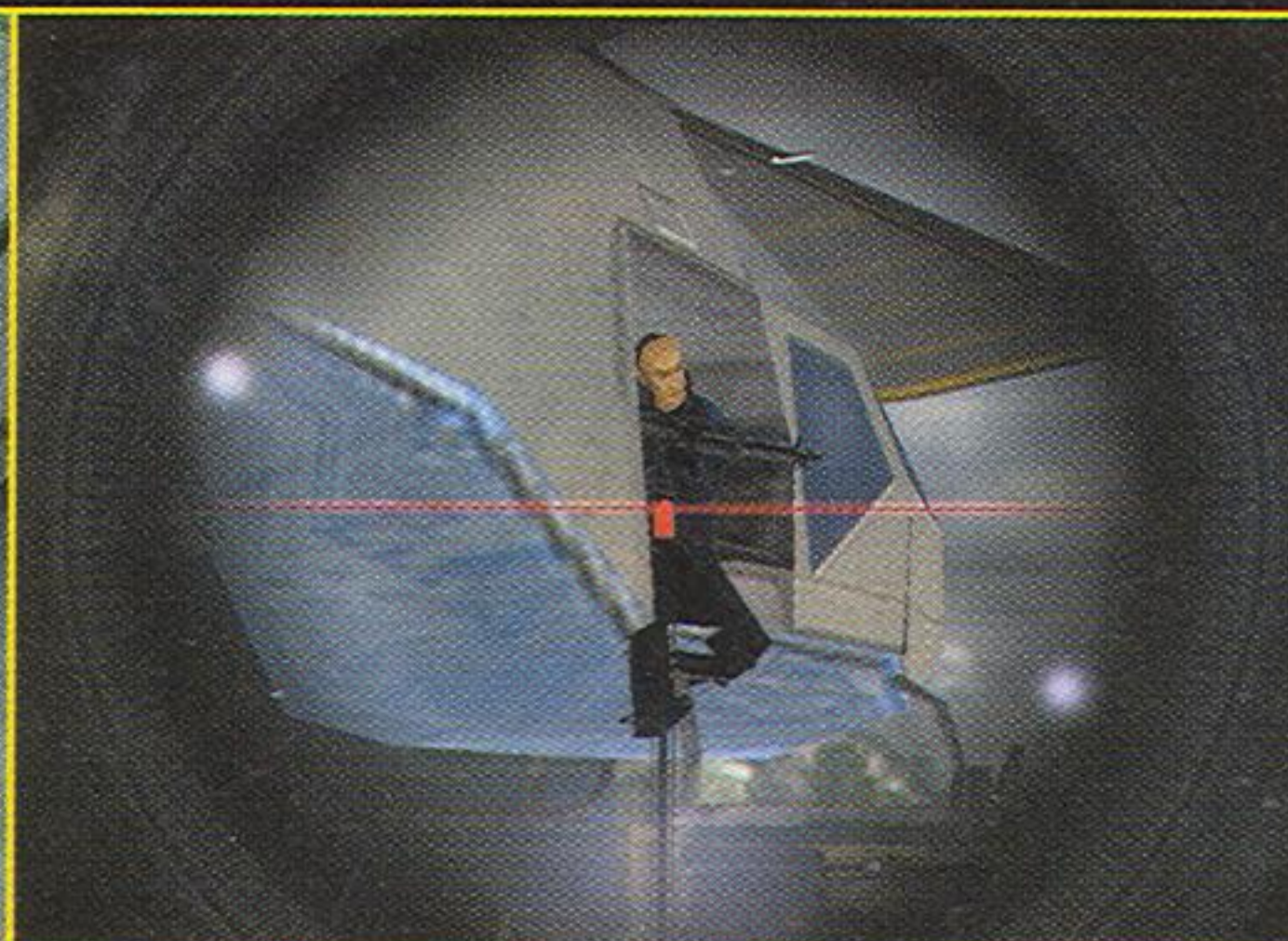
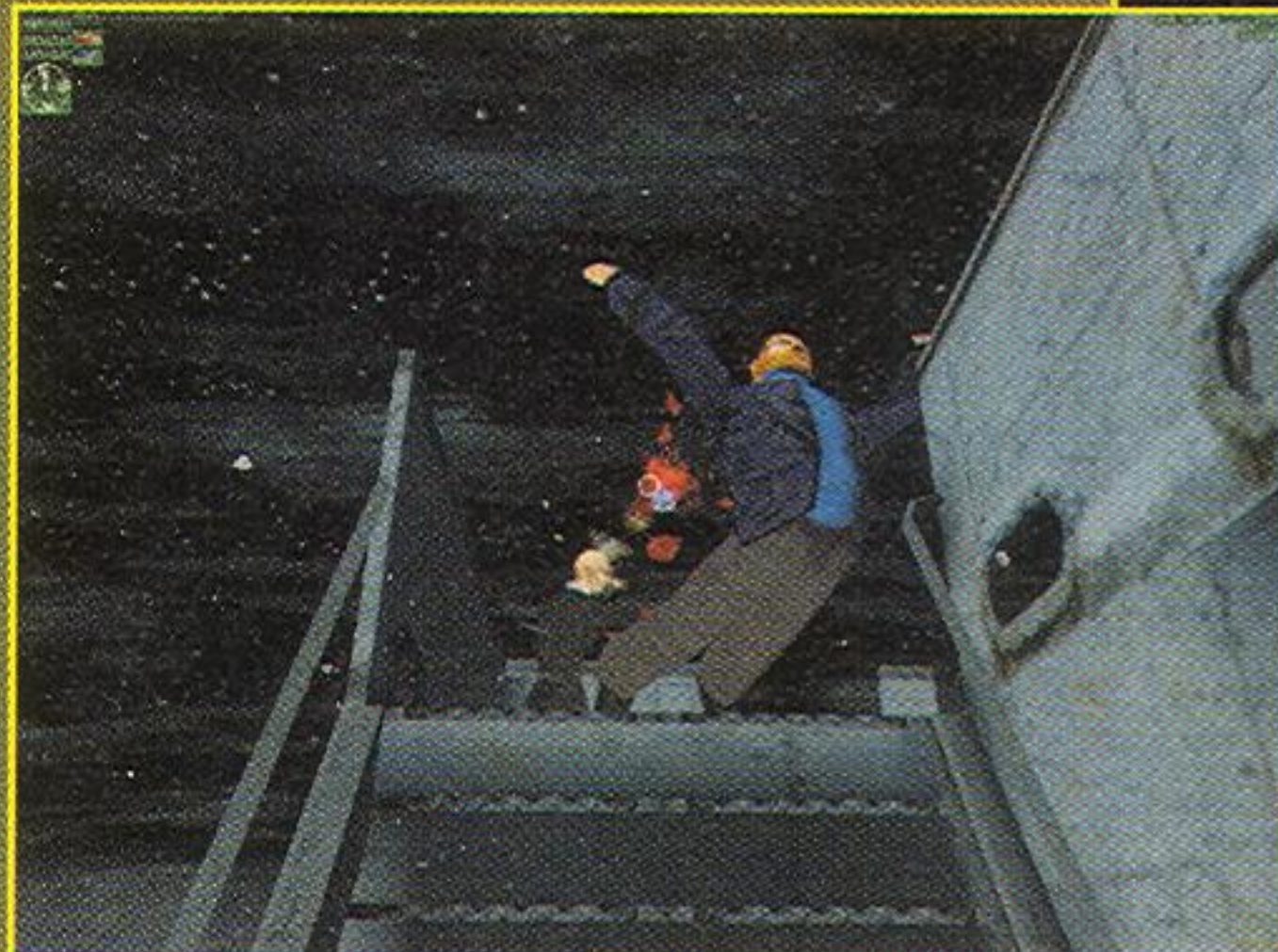
avea loc aceasta. În schimb, agenția de plasare a forței de muncă îmi lăsa un anumit grad de libertate în privința armamentului folosit, pe care trebuia să-l achiziționez din banii câștigați anterior însă. Armele pe care le luam cu mine puteau decide abordarea misiunii, în sensul că era cam greu să par un turist nevinovat atunci când purtam în mână un Kalașnikov. La nevoie, acesta putea fi abandonat într-un loc ascuns, dar în situația inversă, mă puteam trezi cu mâinile goale într-o situație ce ar fi necesitat putere mare de foc.

Am considerat întotdeauna că sunt dezavantajat de informațiile slabe ce mi se ofereau cu privire la locația țintei și dispozitivul ei de apărare. Ați văzut probabil în filme cum asasinul pregătește o lovitură cu

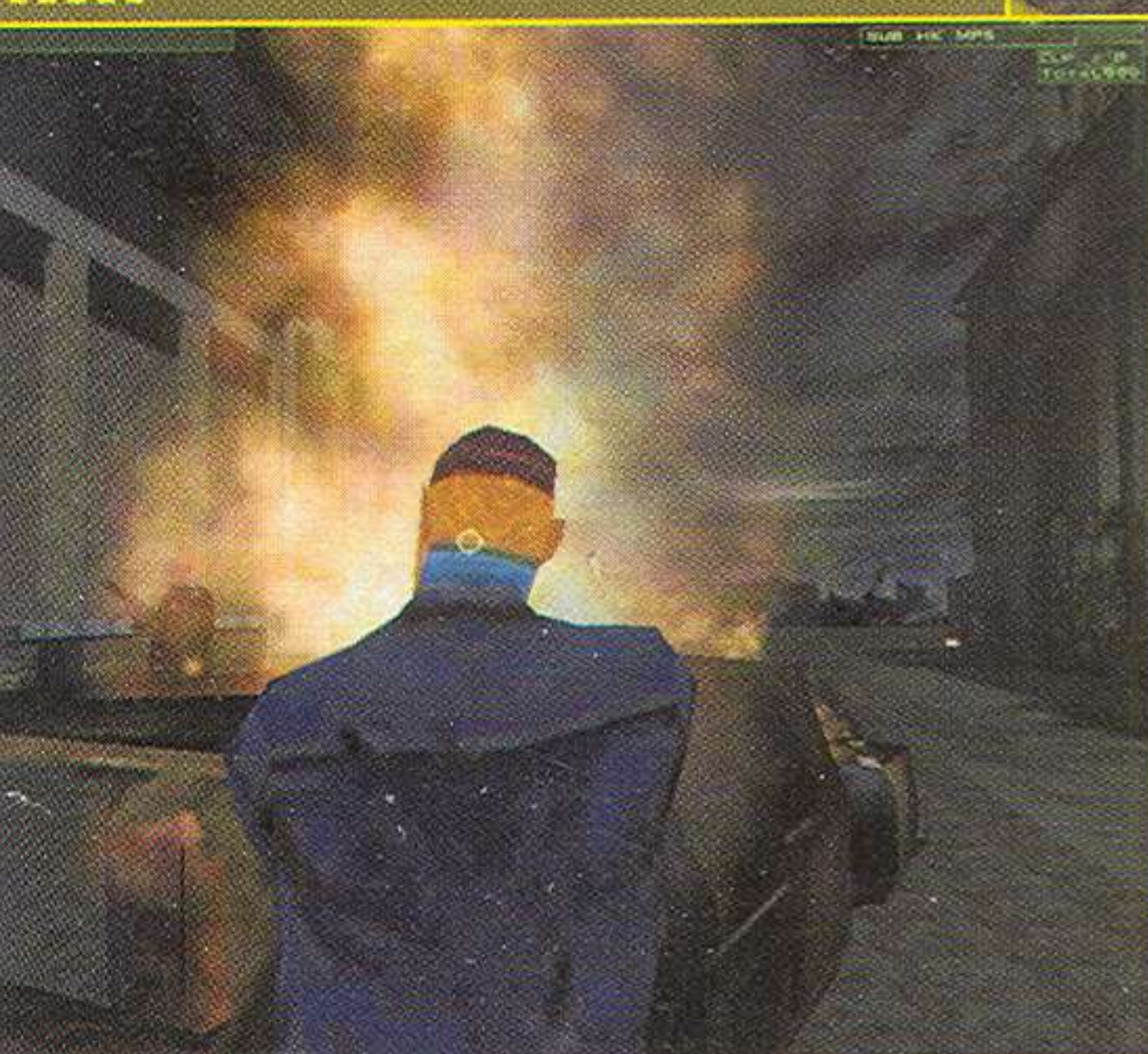
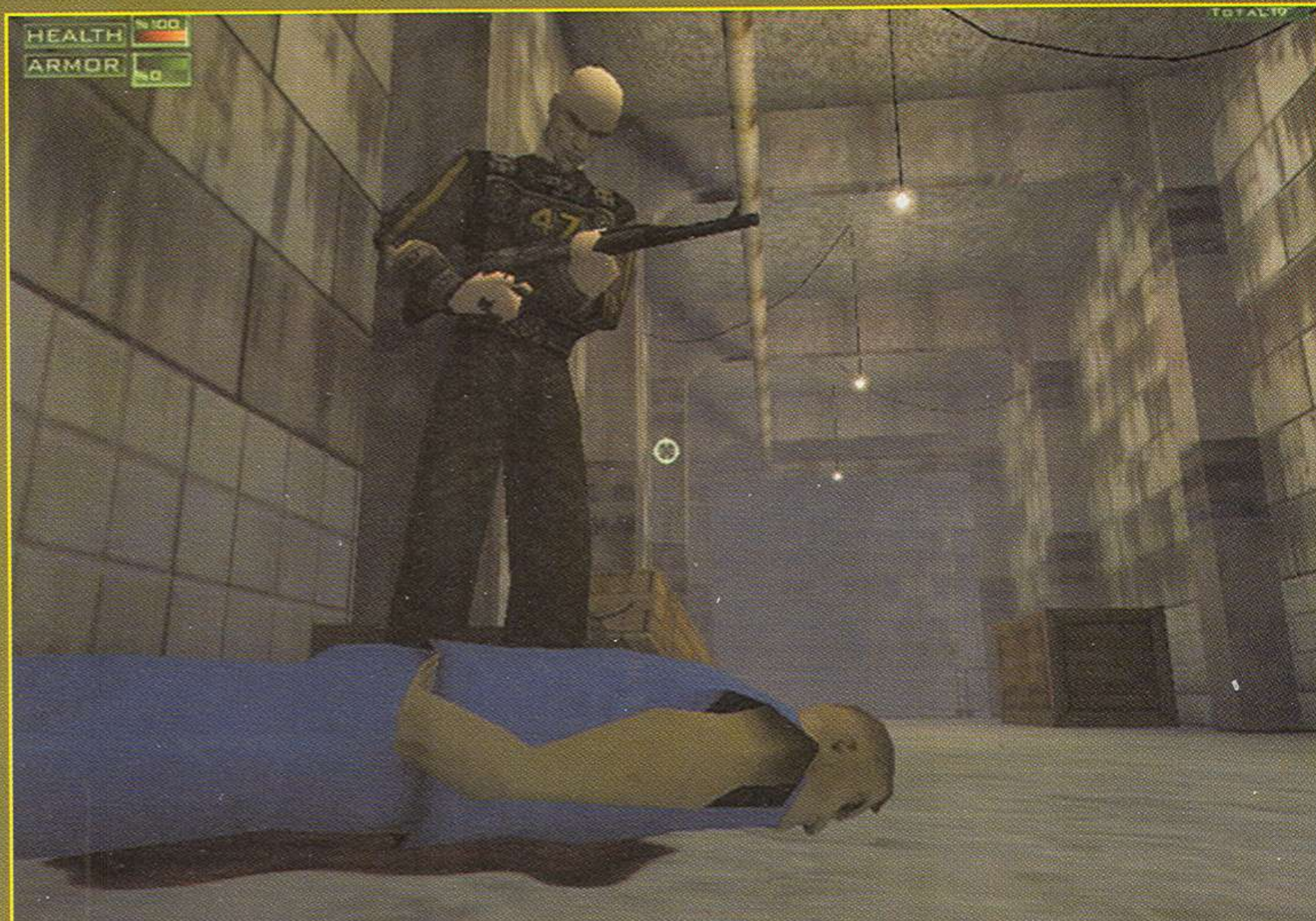
mult timp înainte, vizitând locul respectiv și notând tot felul de detalii "relevante". Personal, nu am avut niciodată ocazia să o fac, datorită intervalului scurt de timp ce-mi era pus la dispoziție (ar trebui să negociez ceva la nivel sindical, așa nu mai merge). Nu-i vorbă, recunoașterea se poate face și pe loc, dar de undouă ori m-am văzut nevoit să acționez în grabă, ținta fiind vulnerabilă doar pe o perioadă de câteva zeci de secunde.

Asasinul invizibil

Ce-i drept, în alte situații mi se pare că întreaga lume se învârtă în jurul



meu. Băieții rai
ce stăteau să
plece la o întâlnire de
afaceri parcă mă așteptau pe
mine să termin cu montatul unui
dispozitiv de urmărire pe masina
lor. La puțin timp după ce am găsit
o metodă de a distra atenția
paznicului acesteia (lucru nu foarte
ușor - omul nu reacționase nici la
zgomotul unui tren pe care îl devi-
asem într-un gard de metal din
aproapie) și am plasat aparatul,
duși au fost. Nu a fost nici prima,
nici ultima oară când s-a întâmplat
asa ceva, și desi nu sunt un om
religios, aș zice că cineva acolo
sus mă iubeste. Ținând cont de
asta, îmi permit în general să îmi
îndeplinesc misiunea calm, pas cu
pas, strecurându-mă printre gărzi
și aflând tot ce e de aflat (cum ar fi
în care seif al casei se află lucrul
care mă interesează pe mine).
Uneori, gărzi politicoase dar
hotărâte îmi interzic accesul într-o
anumită zonă, dar, credeți-mă,
pentru aproape orice problemă
există mai multe soluții. Nu trebuie
decât să fac rost de un set de
haine adecvate și, gata, ușa mi se
deschide. Și eu am fost mirat când
am constatat cât de simplu îmi
este să emulez aspectul unui sud-
american sau asiatic, ținând cont
că sunt un alb înalt și greu de con-
fundat. Dar nu o să mă plâng.
După caz, hainele despre care
vorbim pot fi culese direct de pe
un cadavru ce nu mai are nevoie
de ele, dar producerea acestuia
este o altă problemă. Pistoalele cu
amortizor, cuțitele sau garotele
(foarte ușor de trecut prin detec-
toarele de metale) elimină pe
tăcute pe oricine doresc (ar trebui
să mă vedeți la lucru, sunt foarte
bine pregătit), silențiozitatea lor
fiind esențială dacă nu vrei să fii



surprins în timp ce târăști corpul respectiv prin cameră. Cum, nu v-ai gândit la acest amănunt? Dar, dragii mei, este evident că dacă o gardă găsește un trup despuiat se va întreba unde se plimbă hainele lipsă. Va începe căutarea unui personaj suspect purtându-le, lucru nu foarte liniștitor. Așa că merită să te chinui vreo 2 minute cu îndesatul cadavrului în toaletă, luptând cu legea gravitației care îl face să alunece înapoi pe sub ușă. Despre petele de sânge sau hainele aruncate pe jos nu trebuie să-ți faci griji, nimeni nu le observă. Ar mai fi de notat doar că eliminarea efectivă a țintei trebuie făcută cu mare grijă, pentru că aceasta poate deveni suspicioasă cu privire la uriașii albi, rași în cap, care îi dau târcoale, așa că îi urmărește permanent cu privirea. Cuțitul ascuns sub haină trebuie scos în ultimul moment, urmat rapid de tăierea beregătei, pentru ca nefericitului să nu-i scape mai mult decât un horcăit surprins.

Camuflarea armelor este extrem de importantă dacă nu vrei să fi luat la ochi, dar asta poate avea mai multe înțelesuri. Un Uzi aflat în mâna unui bodyguard este la fel de la locul lui ca un AK-47 în cea a unui soldat în junglă. Un Beretta 92 cu amortizor însă, este cu totul altceva. Ca civil, trebuie să te limitezi la ce merge purtat sub haină (deși unii indivizi bine antrenați le pot simți și pe acestea), sau poți folosi șiretlicuri deja celebre ca pușca cu lunetă ascunsă în valiză sau shotgun-ul strecurat într-o cutie cu flori.

Asasinul periculos

Atunci când diplomația (sau, mă rog, în cazul meu strecuratul) eșuează, este timpul pentru război. Pornind de la mini-gun-ul cu care reeditez scena dvs. favorită din Predator și terminând cu pistolul Desert Eagle "sustras" din posesia unui bodyguard mai puțin vigilent, toate sunt excelente pentru această îndeletnicire. Îmi plac armele și ele mă plac pe mine, așa că ochitul aproape mi-a intrat în instinct. Nu-mi tremură mâna, și gloanțele ajung cam unde vreau eu.

Letalitatea extremă a armelor (multiplicată cu numărul mare de

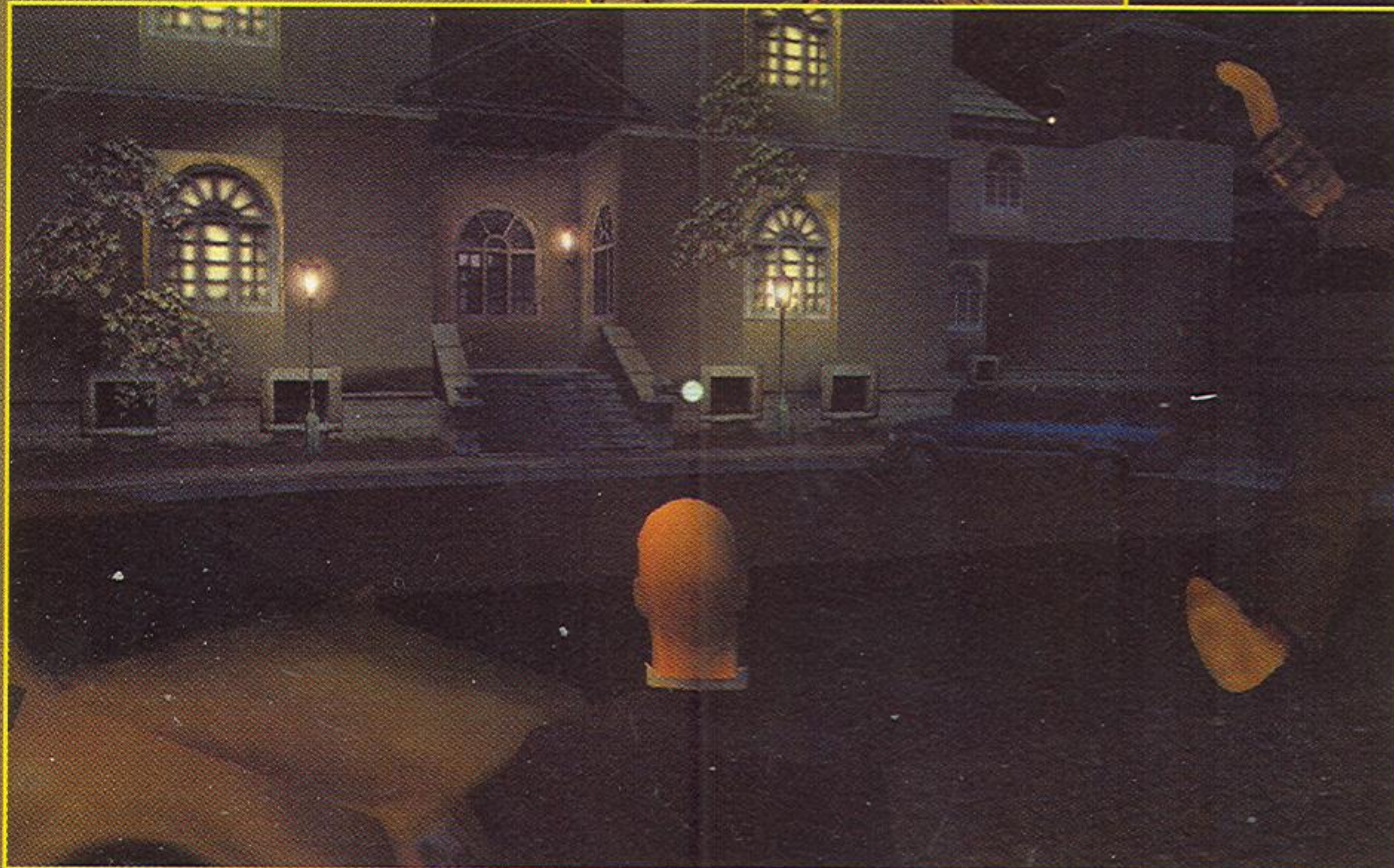
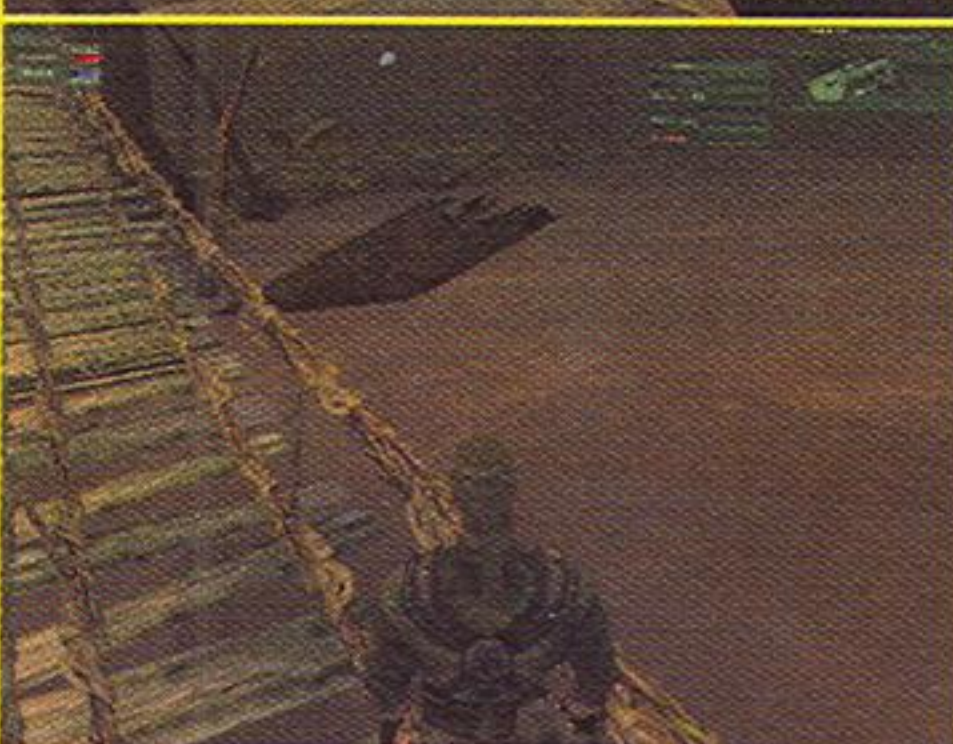
trăgători - câteodată nu-mi vine să cred în ce viespare sunt trimis - astea sunt treburi pentru echipe de commando) mă face să fiu cu mare grijă când pornesc o luptă. Nu trebuie să fac decât un pas greșit, și ... brrr. Sigur, m-am obișnuit să cred că viața mea nu are mare valoare, dar ar fi păcat de toate strădaniile depuse pentru îndeplinirea misiunii. În locul meu va trebui să vina altcineva, să ia totul de la început. Risipă de energie și de timp, aș zice, dar asta e... se pare că nimeni nu a inventat un sistem de save & load pe lumea asta.

Asasinul explorator

Cu toate că, în general, să omori oameni este o treabă foarte riscantă și neplăcută (asta dacă ești genul care să aibă remușcări după aceea), există și părți pozitive ce trebuie amintite. Când ești unul dintre cei mai buni, vei fi

solicitat să elimini ținte răspândite prin tot soiul de zone ale globului, iar asta înseamnă că ai de călătorit până acolo. Eu unul am vizitat locuri foarte exotice, ajungând chiar și în jungla Amazonului. Frumusețile văzute de mine nu prea pot fi descrise în cuvinte... râuri învolburate ce poartă trunchiuri de copaci cu ele, animale sălbatice pe 2 și 4 picioare, stânci inaccesibile și relicve antice. Peisajul este captivant, lucru extrem de periculos când fiecare frunză pe care o miști din loc poate atrage atenția unui soldat din apropiere.

În concluzie, ce pot să zic. Este o meserie murdară și periculoasă, dar are părțile ei interesante. Dacă vă gândiți la o schimbare de carieră și credeți că aveți ceea ce trebuie, merită să o luați în considerare.



Detalii

Producător:

IO Interactive
www.criterionstudios.com

Distribuitor:

Monosit
Splaiul Unirii nr. 4, Bl B3, Ap 10
Tel: 01-330.23.75

Aprecieri:

- + grafica și animația excelente
- fizică bună
- camera 3rd person funcționează
- nu se poate salva în misiune
- mici probleme la gestiunea inventory-ului
- misiunile mai liniare decât par

Detalii tehnice:

Procesor:	Pentium 2 300 Mhz
Video:	Accelerare 3D
Memorie:	64 Mb Ram
Hard disk:	N/A

Verdict

8.0

VIRTUAL SKIPPER

Tip joc: Simulator - Redactor: Adrian Dorobăț

Există o anumită categorie de jocuri cu tentă tehnică, adresate unui public restrâns, care suferă din cauza unui paradox: cei care sunt cel mai în măsură să le aprecieze nu sunt interesați de ele iar cei care sunt interesați nu înțeleg mare lucru. Din această categorie fac parte simulatoarele de tanc, submarin, locomotivă, funicular, aspirator cu trei viteze sau chiar simulatorul de întineric, care însă a fost prost primit de public (mai ales din cauza manualului tipărit în Braille).

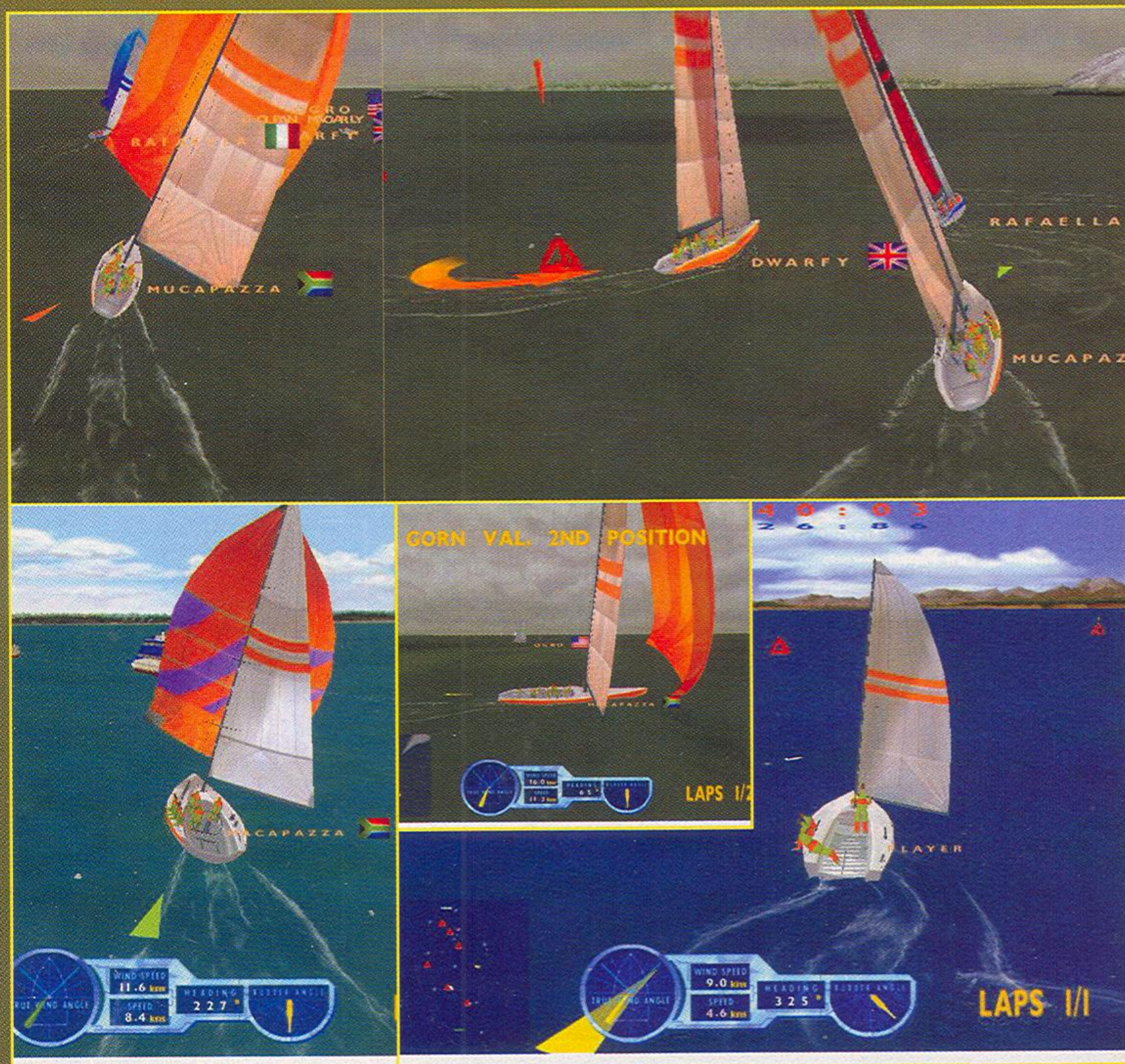
În cazul lui Virtual Skipper este vorba de un simulator de regată. Regata nu este un apanaj al monarhiei, cum ar putea crede unii, ci o ambarcațiune cu velă

care reprezintă echivalentul extrem de costisitor al unui surf-board pentru indivizii foarte bogați. Cei care au regate le folosesc fie pentru agrement, fie pentru a participa la concursuri, aspect care face obiectul jocului de față. Aici cred că ar fi momentul să explic paradoxul de mai sus: pasiunea pentru regate este legată de senzațiile încercate în timpul navigării și de invidia stărnită de cei care posedă o astfel de ambarcațiune în rândul celor care doar râvnesc la una. Un joc nu va putea reproduce aceste trăiri oricât s-ar chinui programatorii, astfel că pasionații de regate vor prefera cu certitudine realitatea în fața unei virtualități ambigue. Pe de altă parte, curiozi-

tatea ar putea motiva un anumit număr de gameri să încerce Virtual Skipper, dar aceștia se vor împletici fără drept de apel din cauza unor concepte marinărești insuficient explicate, tutorialul reușind să ocolească abil explicarea conceptelor de bază. Deși nu trebuie utilizate decât 6 taste, din care maximum 2 apășate concomitent, jocul este exasperant de complicat: vântul este o variabilă aleatoare, pe cursele de dificultate ridicată devenind un oponent mai încăpățânat decât cei controlați de calculator. Când reușești să înțelegi ce vrea vântul de la tine (sau tu de la el), descoperi că pe traseu există recifuri care îți pot

deteriora ireversibil barca, iar în momentul în care reușești să eviți magistral un recif sau un atol de corali, te izbește în plin un remorcher care n-a avut bunul simț să claxoneze.

Și pentru că vorbeam de sunete, este bine să menționăm liniștea relaxantă care domnește în joc. În afară de clipocitul tern al apei, fâșâitul pânzelor și foarte rar bârâitul unei bărci cu motor, restul e tăcere, cum ar spune poetul. Nici măcar un chiot de pescăruș sau măcar un "Aye, aye, Skipper". Echipajul, format din chibrituri cu față umană, nu face altceva decât să se mute tăcut dintr-o parte într-alta a bărcii, jucând perfect rolul de contragreutate neînsufletită. Pe lista de nemulțumiri ar mai trebui să intre AI-ul, al cărui singur plus e că mai face și greșeli, precum și perioada de 160 de secunde de așteptare dinaintea de fiecare cursă, peste care nu se poate sări și al cărei rost n-am reușit cu nici un preț să-l înțeleg. Recomandat celor dispuși să încerce orice joc sau celor cu tendințe sinucigașe.



Detalii

Producător:

Ubisoft Entertainment
www.ubisoft.com

Distribuitor:

Ubisoft România
Bd Primăverii 51
01-231.67.69

Aprecieri:

- ⊕ Primul și singurul simulator de regată. Peisajele tropicale și muzica de prezentare a circuitelor bine realizate.
- ⊖ Vântul este principalul inamic cu un AI bazat pe numere aleatoare. Grafica ambarcațiunii lasă de dorit.

Detalii tehnice:

Procesor:	Pentium 2
Video:	Direct 3D
Memorie:	64 Mb Ram
Hard disk:	350 Mb

Verdict

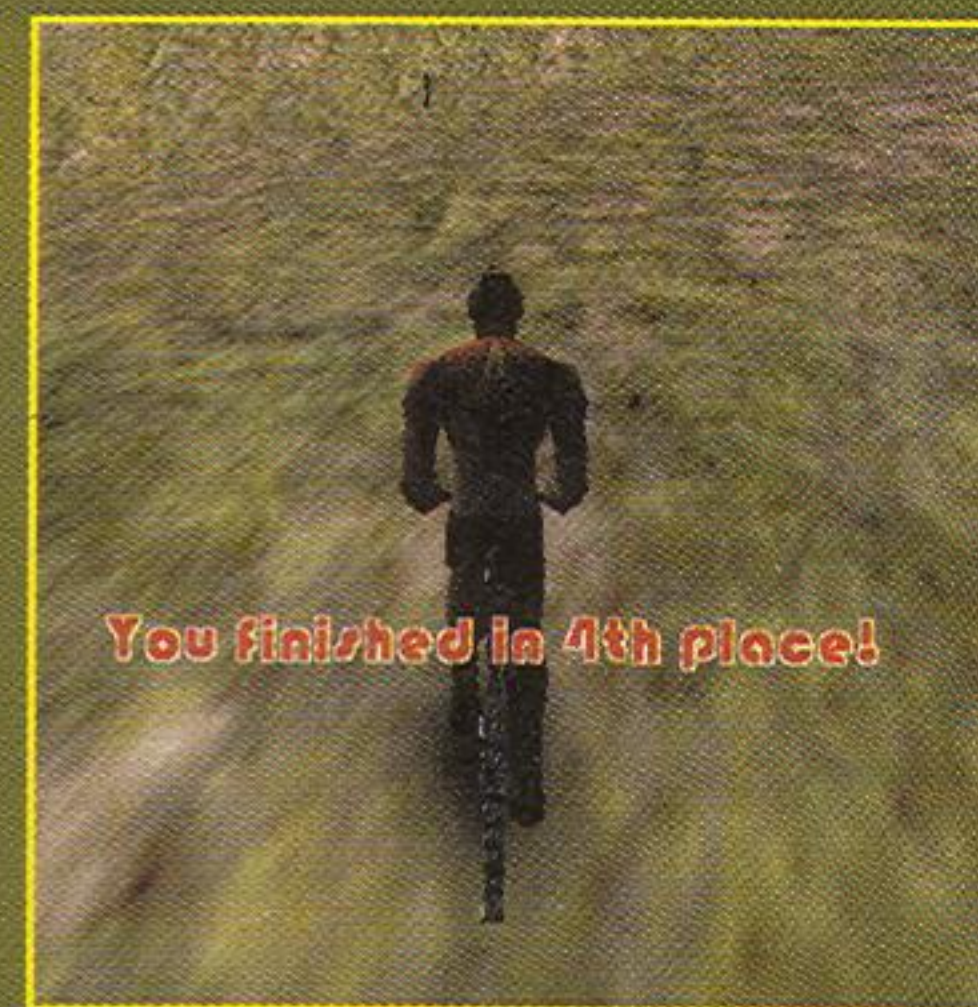
5.6

EXTREME MOUNTAIN BIKING

Tip joc: Sim - Redactor: Adrian Dorobăț

Unele dintre cele mai păcătoase jocuri sunt cele produse sub oblăduirea unei societăți comerciale al cărui domeniu principal de activitate nu sunt jocurile și care încearcă să își facă reclamă prin intermediul acestora. Un exemplu destul de des întâlnit (Grand Slam Hunting, 4x4 Off Road Adventure) este Cabela, un producător de echipament sportiv și de vânatoare care a dovedit cu succes că dacă te bagi unde nu-ți fierbe oala, riști să te

frigi. Un altul este Trek, producător american de biciclete Mountain Bike, care și-a comandat un joc la firma Head Games. Nu știu care este calitatea bicicletelor Trek, însă dacă este să mă iau după joc, ar fi trebuit să dea faliment de mult. Grafica este insipidă, compusă doar din tonuri deprimante gen maro-nămol sau verde-mucegai. Sunetele sunt de două tipuri: fâșâitul monoton-omniprezent al cauciucurilor și icnetele mai mult sau mai puțin înăbușite ale concurenților în timp ce își rup gâtul sau își strivesc șansele la descendenți în urma unei cascadorii spectaculoase. Îmi cer scuze anticipat pentru calificativul "spectaculos", care este mult prea meritoriu pentru ce se petrece în joc. Cascadoriile, chiar și când îți reușesc, sunt la fel de spectaculoase ca un triplu salt mortal realizat de o clătă în tigaie. Iar pretențiile în materie de hardware sunt mai mult decât deplasate având în vedere ce are jocul de oferit. Concluzia: recomandat doar sado-masochiștilor.



You finished in 4th place!

Detalii

Producător:

Head Games
www.headgames.com

Distribuitor:

Monosit
Splaiul Unirii nr. 4, Bl B3, Ap 10
Tel: 01-330.23.75

Aprecieri:

- + -Are biciclete
- Are circuite
- Are jucători
- Faptul că există este mărturie a mercantilismului dus în mod inutil la extrem.

Detalii tehnice:

Procesor:	Pentium 233 MHz
Video:	Direct 3D
Memorie:	64 Mb RAM
Hard disk:	120 Mb RAM

Verdict

3.5

CHESSMASTER 8000

Tip joc: Șah - Redactor: Adrian Dorobăț

Singuri nostalgicii și pasionații se mai pot opune zadarnic adevărului: profunzimea tactică a șahului a fost depășită deja de multe jocuri, iar strategiile sale abstracte, bazate pe raționament pur pierd constant teren în fața RTS-urilor sau TBS-urilor vizual atractive. Nu e de mirare deci că ChessMaster 8000 vrea să atragă gamerii folosind ca motto fraza: "Cel mai arătos joc de șah pe care îl poți cumpăra". Puterea algoritmului de joc, dovedită fără urmă de îndoială în versiunile anterioare, a trecut deja pe un plan secundar, accentul punându-se pe învățarea și studierea șahului. Jocul vrea să impresioneze grafic, aducând noi animații, table de joc, seturi de piese și secvențe video. Această parte îi reușește din plin, însă problema cu care trebuie să lupte este o diminuare constantă a

numărului amatorilor de șah. Ca să nu mai vorbim că majoritatea jucătorilor de șah "consacrați" preferă jocul real, după cum se poate vedea într-o dimineată însoțită de duminică în frumosul Cișmigiu. Orice ar face, programatorii nu pot asocia o față umană artificialității computerului, iar introducerea iritant-de-tânărului-si-atoateștiutului maestru internațional Josh Waitzkin pe post de tutorie îi va calca pe nervi pe mulți dintre cei care vor încerca programul. Calculatorul este perceput în continuare de omul de rând ca imbatabil și ChessMaster nu face prea multe pentru a dovedi contrariul. Este incredibil cât de repede îți poate scoate aerele de șahist din cap, chiar și pe nivelele de dificultate minimă... Dacă ar fi știut să piardă grațios și atunci când ar fi putut să câștige, ChessMaster și-ar fi câștigat mai mulți fani.



Detalii

Producător:

Mattel Interactive
www.chessmaster.com

Distribuitor:

Monosit
Splaiul Unirii nr. 4, Bl B3, Ap 10
Tel: 01-330.23.75

Aprecieri:

- + -Dacă spui șah pe PC spui ChessMaster.
- Grafică excelentă
- Nu știe să piardă, ceea ce face diferența dintre plăcere și iritare.

Detalii tehnice:

Procesor:	Pentium II 233 MHz
Video:	DirectX
Memorie:	48 Mb RAM
Hard disk:	80 Mb

Verdict

8.4



BUGET REDUS

Articol: Buget Redus - Redactor: Adrian Dorobăț

Colecția reunește patru jocuri din seria Warhammer

The Complete Warhammer Collection

Cerințe minime
Procesor: P200 Memorie: 64MB Hard: 200Mb/titlu

Cea mai bună ofertă pentru bugetul redus al gamerului român de până acum, această colecție reunește patru jocuri din seria Warhammer: Shadow of the Horned Rat, Final Liberation, Chaos Gate și Rites of War. Warhammer: Shadow of the Horned Rat este primul din serie și singurul care are drept loc de desfășurare un univers fantasy, a cărui realizare merită toate laudele. Din păcate nici el, nici continuarea sa Dark Omen nu au primit aprecierile pe care le meritau, producătorul Games Workshop upgradând universul la Warhammer 40.000, o lume SF bogată în creaturi, artefacte și cu reguli complexe, ce are la bază

un popular board-game cu soldați în miniatură. Dintre cele trei jocuri TBS realizate în acest univers, remarcabil este Chaos Gate, realizat în stilul Ufo: Terror from the Deep, dar cu o grafică excelentă în originalul stil gothic science-fiction ce caracterizează Warhammer 40.000. Final Liberation suferă din pricina unei grafici depășite, însă complexitatea tactică este delicioasă. Cu voia voastră ultimul pe listă, Rites of War folosește engine-ul de Panzer General, reușind să își atragă unii gameri noi, dar și să îi irite pe fani mai vechi. În condițiile în care jocurile turn-based sunt o specie pe cale de dispariție, această colecție reprezintă o antichitate valoroasă și de bun gust, pe care merită să o aveți pe raft.

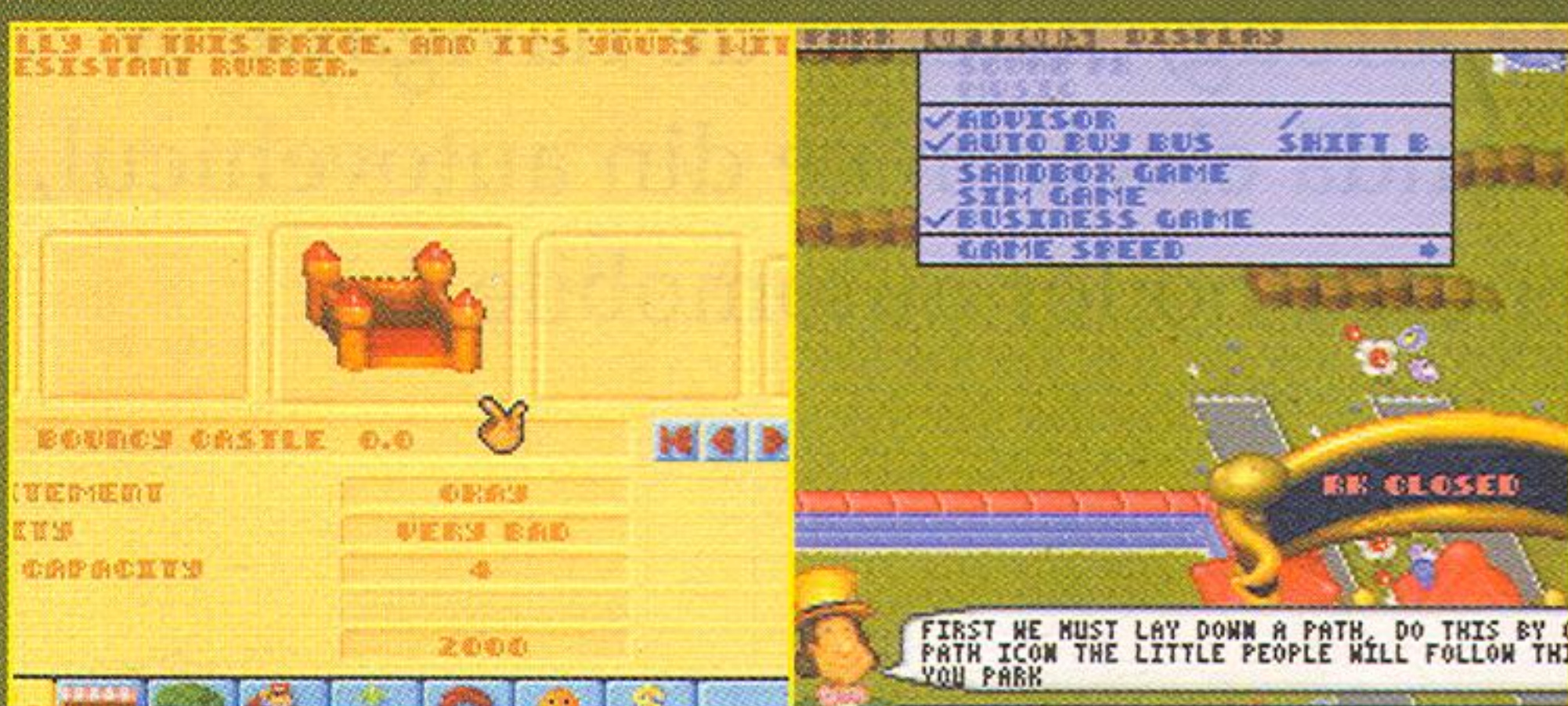


Detalii	
Producător	Games Workshop&SSI
Distribuitor	Monosit - 01.330.23.75
Pret	1.600.000 lei
Verdict	9.3

Un șurub sărit din Titi Hidosul-Crocodil i-a scos ochiul Alinutei

Theme Park

Cerințe minime
Procesor: 386DX Memorie: 64MB Hard: 2 MB



Hmmm, Theme Park.... Old times... Înghetată, popcorn și alte consumabile... Gigi, omul de serviciu, care strânge reminiscențele unei ture indigeste în Roata-mare... Înghesuială mare în fața la Casa Groazei: un șurub sărit din Titi Hidosul-Crocodil i-a scos ochiul Alinutei... Minel vinde hamburgeri expirați într-un chioșc în formă de ciupercă, afișând un zâmbet condescendent. Un joc cu o grafică mai mult decât depășită, care a fost un hit la vremea lui, dar care acum nu poate fi considerat distractiv decât de cei cu o imaginație foarte bogată, care pot substitui mental guguloaiele de

pixeli cu corespondentele lor 3D din noul Theme Park World. Valoarea de antichitate a lui Theme Park este pur onorifică, ca parte a unei serii tematice. În rest, atractivitatea sa se apropie periculos de zero. Totuși, în condițiile în care jocurile actuale dezamăgesc din ce în ce mai mulți gameri, nu m-ar mira ca ei să se întoarcă către clasici: Theme Park, Cesar I, Civilization.

Detalii	
Producător	Bullfrog
Distribuitor	Best Comp. - 01.314.76.98
Pret	180.000 lei
Verdict	7.0

Împarti respect în stânga și-n dreapta, folosindu-te de forțele naturii

Populos: The beginning

Cerințe minime
Procesor: P166 Memorie: 16MB Hard: 200 MB

Al treilea joc din serie, Populous: The Beginning, a luat prin surprindere lumea gamerilor, punând bazele god sim-ului ca gen specific și lansând o nouă modă, ce va culmina, credem noi, cu Black&White, un joc aflat printre primele nume pe lista de așteptare a oricărui gamer ce se respectă. Cu o grafică revoluționară la vremea lui, secvențe cinematice excelente și un gameplay calitate Bullfrog, Populous III a reușit să își câștige

numeroși fani. Folosind șamanii ca reprezentanți ai puterii divine, împarti respect în stânga și-n dreapta, folosindu-te de forțele naturii. Nimic mai potrivit ca o tornadă să potolești spiritele încinse ale inamicilor. Un single player alert și un multiplayer și mai și completează pachetul. Cel mai bun din categoria "Oldies but Goldies".

Detalii	
Producător	Bullfrog
Distribuitor	Best Comp. - 01.314.76.98
Pret	180.000 lei
Verdict	8.5





Există o firmă care, prin dezvoltarea și producția de ABS, ASR, ESP, sisteme de injecție Motronic, sisteme de injecție directă benzină și Diesel, unități de comandă airbag, sisteme de navigație și integrarea în rețea a sistemelor de comandă electronice din autovehicul, deține o poziție cheie în conceperea noilor automobile ?

Da

Bosch este un inovator activ și un producător de talie mondială de piese și echipamente destinate industriei auto.



Bosch oferă soluții



BOSCH

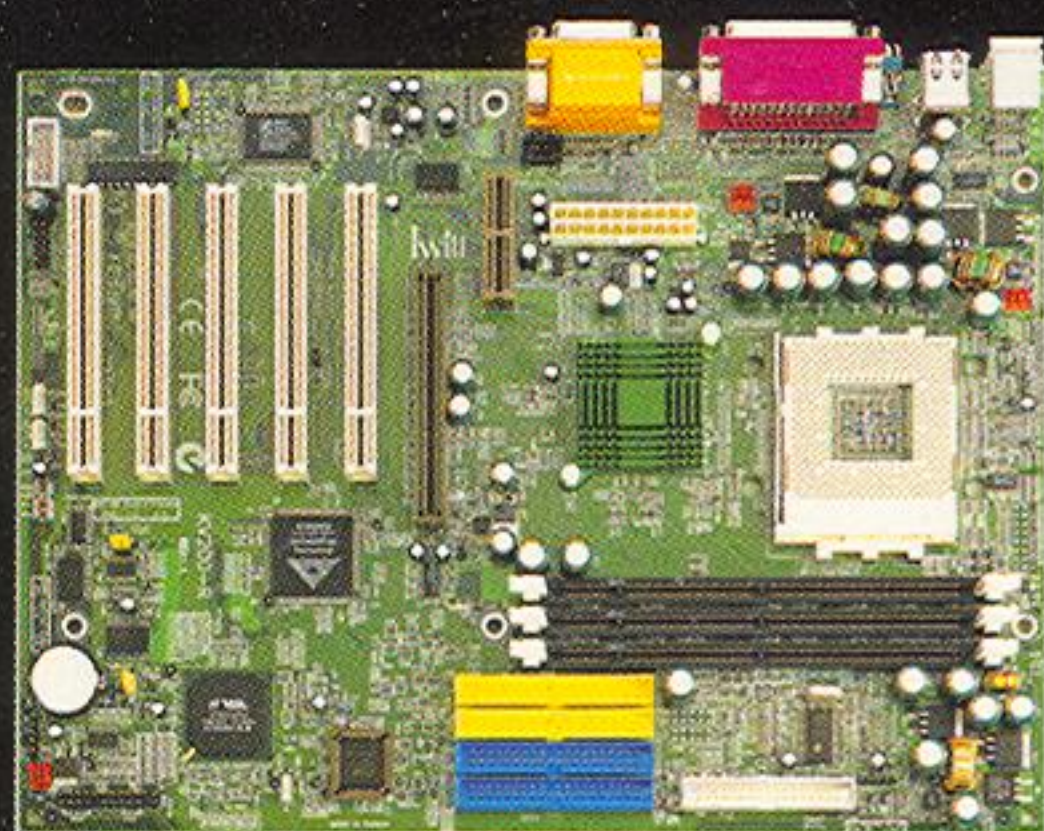


www.xtremPC.ro



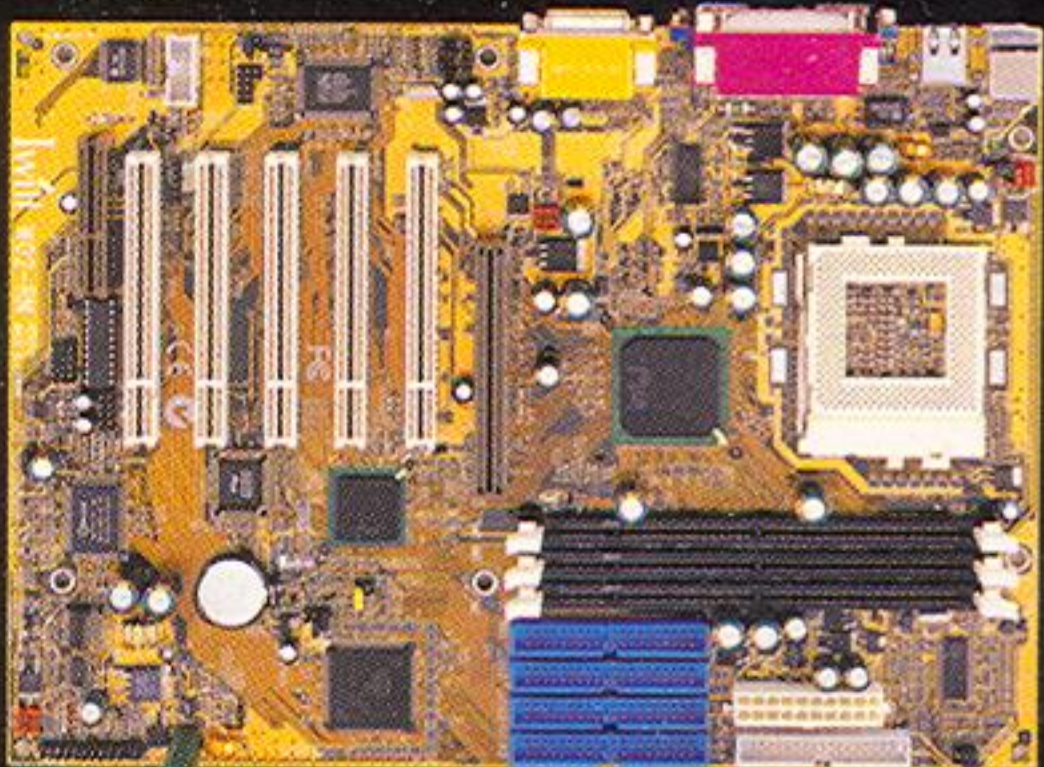
"Consumul" excesiv de internet poate cauza dependenta. Pentru a o amplifica, **XtremPC** si-a lansat noul site: www.xtremPC.ro.
Contine principalele articole din cadrul revistei, stiri, demo-uri, drivere, teste hardware, sondaje, forum, download-uri si multe alte informatii.

Duron/Thunderbird



KV200/KV200R

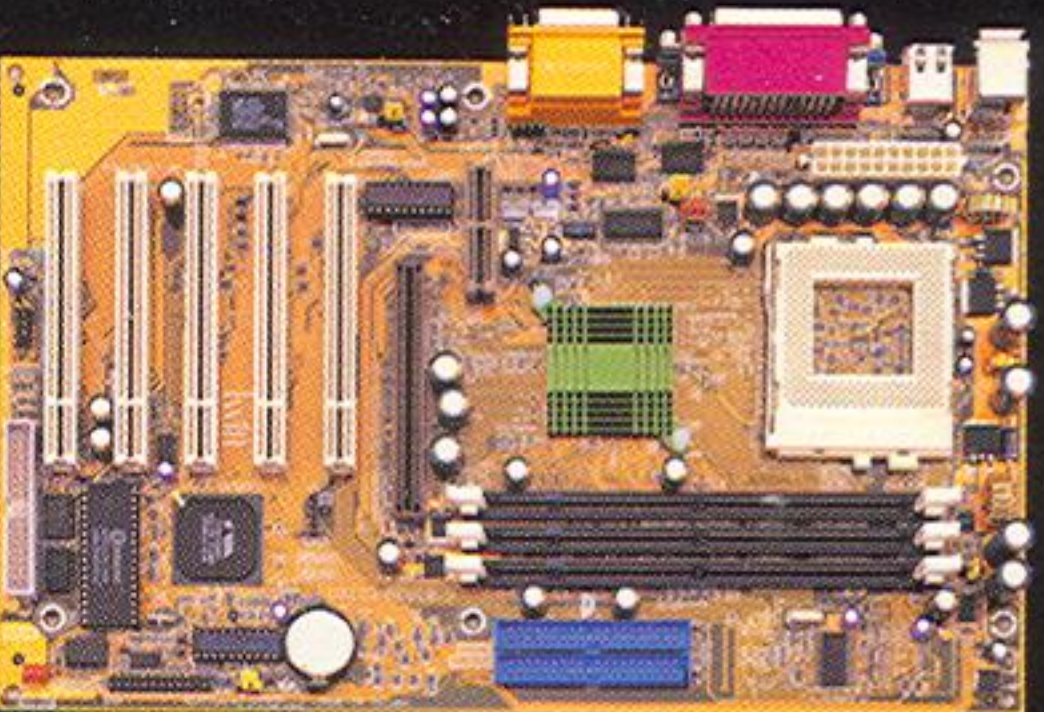
Chipset KT 133
FSB 200Mhz
Dual ATA 100
Sunet 4.1 CMI8738
Controller Raid (KV200R)



KK266/KK266R

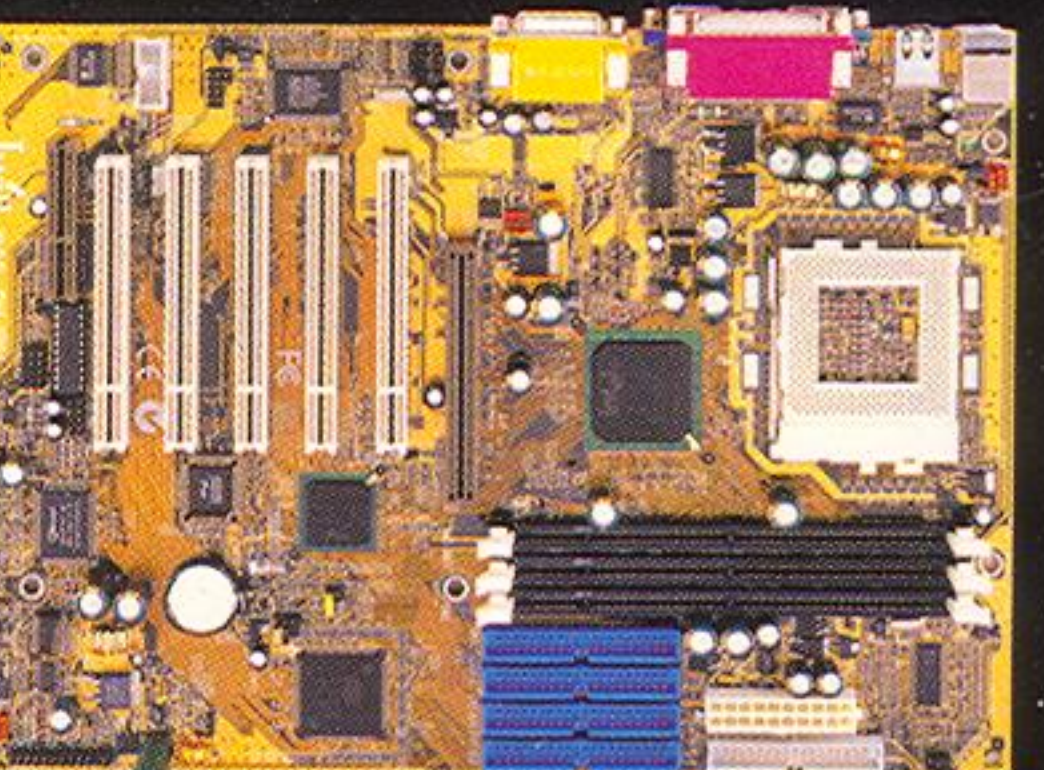
Chipset KT 133A
FSB 266Mhz
Dual ATA 100
Sunet 4.1 CMI8738
Controller Raid (KV200R)

Celeron/Coppermine Cyrix III



VX133

Chipset Via Apollo Pro 133A
FSB 133Mhz
Dual ATA 100
Sunet 4.1 CMI8738

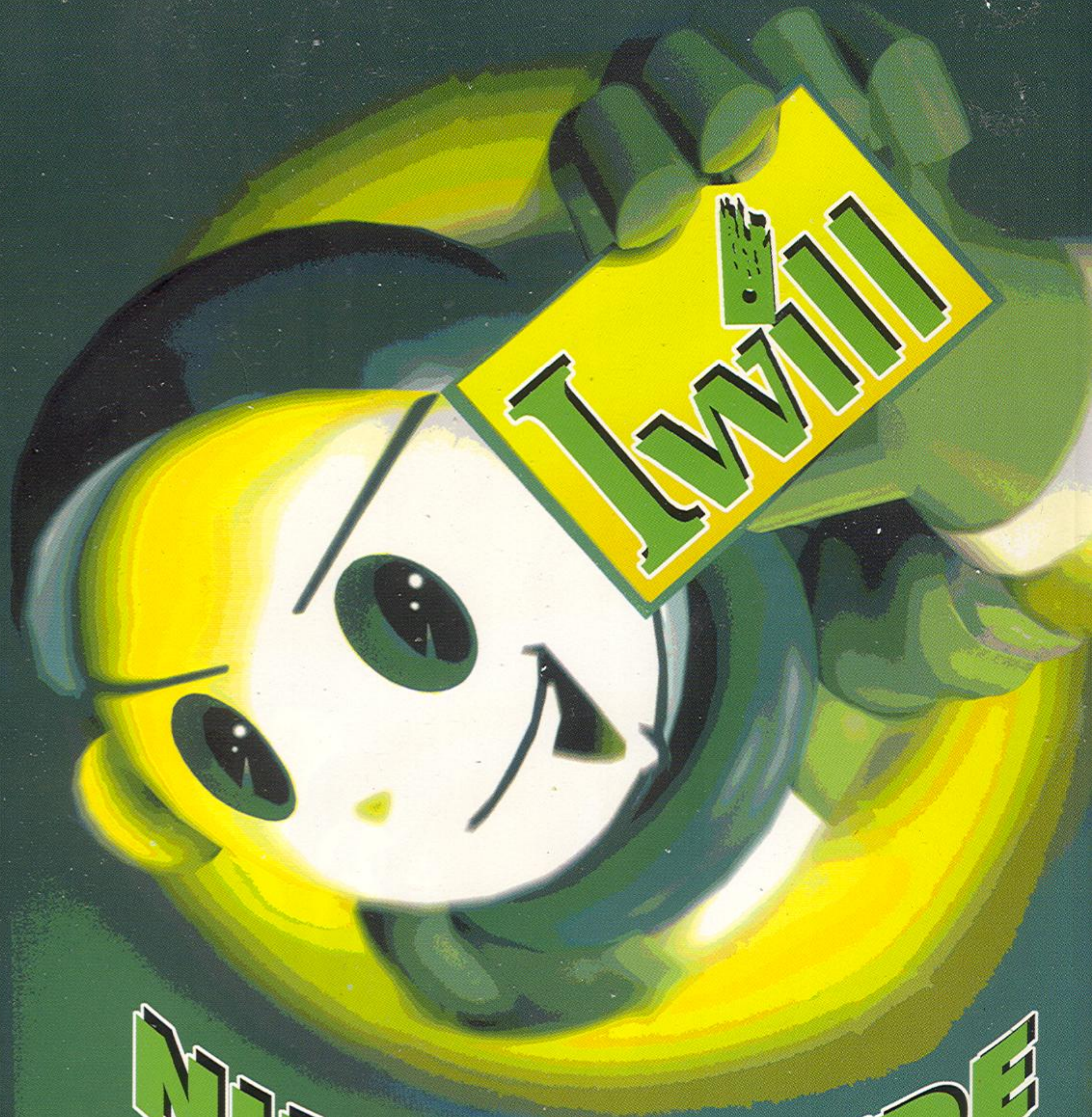


W02

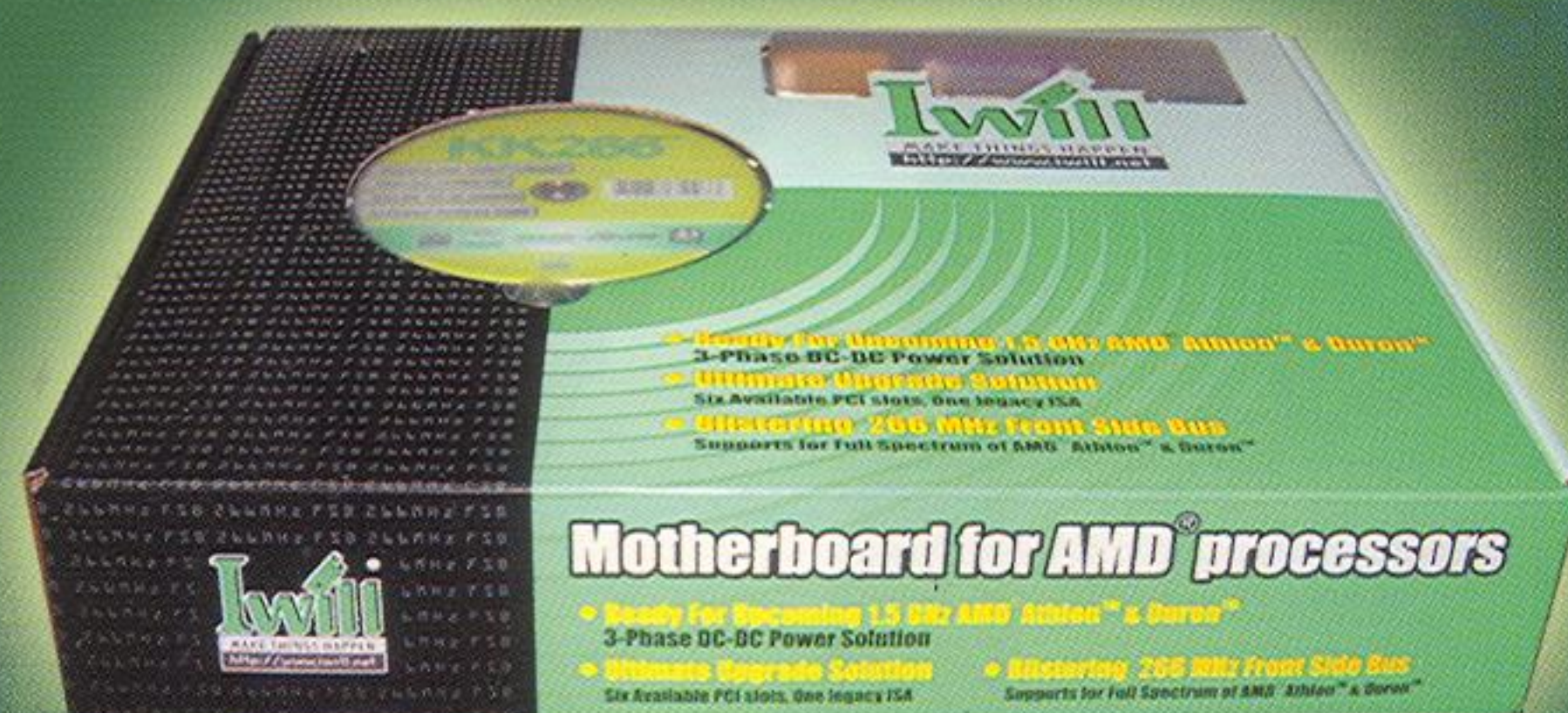
Chipset Intel I815E
FSB 133Mhz
Dual ATA 100
Sunet 4.1 CMI8738

Sk n

M e d i a
Str. Puskin 18 Bucuresti 1
Tel/Fax: 01-231.50.97



NU NE CREDE PE CUVÂNT!



ÎNTREABĂ-I PE EI!

